MONSTER HUNTER WORLD
Im ausführlichen Test: Das riesengroße Add-on Iceborne

HALO: REACH
Endlich auch auf dem PC spielbar: Wir testen das tolle Spin-off!

Wissen, was gespielt wird

PC Games EXTENDED

+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+MIT TOP-VOLLVERSION

CRAZY MACHINES 3

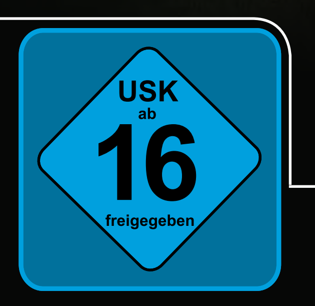
Physikbasierte Puzzles mit verrückten Maschinerien, Hunderten Ersatzteilen und Steam-Workshop-Anbindung – hier warten zig Stunden Knobelspaß auf euch!

DIE WICHTIGSTEN SPIELE DER DEKADE

Ein neues Jahrzehnt ist angebrochen – Zeit, zurückzublicken und die zehn einflussreichsten Spiele der letzten Dekade zu küren, u. a. mit Grand Theft Auto 5, The Witcher 3 und Dark Souls.

RESIDENT EVIL 3

Es kommt also doch: Erste Infos zum Remake des dritten Serien-Teils!



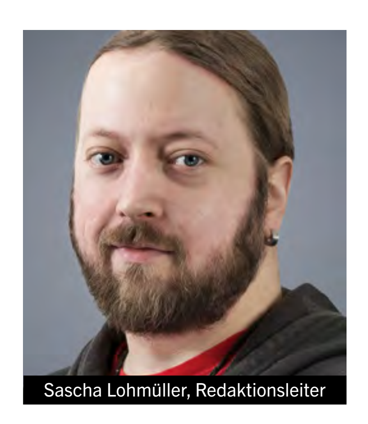
AUSGABE 330
02/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 02

EDITORIAL

Willkommen im Jahr 2020 – mit vielen Spielen und einer Änderung.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst einmal eine Info in eigener Sache: Wie einige von euch sicher schon bemerkt haben, ist diese Ausgabe der PC Games etwas dünner. Das ist kein Versehen, sondern wir sahen uns leider gezwungen, den Umfang beider Heft-Varianten um 16 Seiten zu reduzieren. Der ebenso einfache wie ärgerliche Grund: Aufgrund interner Umstrukturierungen bei unserem Schwestermagazin PC Games Hardware ist es den Kollegen künftig nicht mehr möglich, uns mit den monatlichen 15 bis 20 Seiten Hardware (und Extended) zu versorgen. Da wir dies redaktionsintern sowohl thematisch als auch umfangstechnisch nicht auffangen können, war die Streichung der Seiten leider der einzig mögliche Schritt. Wir werden euch weiterhin vereinzelte Hardware-Artikel und -Tests liefern, aber für tiefer gehende Expertise und umfangreiche Analysen müssen wir euch künftig an die Kollegen verweisen. Deren Magazin erscheint natürlich weiter jeden Monat und auch auf der Webseite dürftet ihr Antworten auf fast alle Hardware-Fragen finden – nur eben leider nicht mehr in unserem Print-Heft. Dass das alles für euch mehr als ärgerlich ist, ist klar, wir hoffen aber, dass ihr die Beweggründe nachvollziehen könnt. Eigentlich hätte ich an dieser Stelle eine andere schlechte Nachricht gehabt, denn aufgrund gestiegener Papier- und Vertriebskosten hätte sich der Preis des Heftes eigentlich erhöhen sollen. Das lassen wir nun natürlich bleiben, denn durch die Kürzung der 16 Seiten sparen wir ja gezwungenermaßen auch Papier.

Kommen wir zu erfreulicheren Nachrichten: ein neues Jahrzehnt ist angebrochen (ja, je nach Zählweise könnte man hier auch erst ab 2021 davon reden – machen wir aber nicht), Zeit also, auf die vergangene Dekade zu blicken. Und die hatte es durchaus in sich, erschienen doch einige Spiele, die die (Gaming-)Welt nachhaltig veränderten. Welche zehn Spiele dabei den unserer Meinung nach größten Einfluss ausübten und warum, lest ihr in unserer großen Cover-Story. Dass dies zu einem Teil sicher auch subjektiv ist, wissen wir, daher würden wir uns freuen, wenn ihr uns eure Meinungen zu eventuell fehlenden Kandidaten schickt. Nur so viel: Die Auswahl war mit vielen Diskussionen verbunden, die finale Top 10 der größtmögliche Konsens – auch wenn unsere N-ZONE-Fraktion nach wie vor beharrlich auf Breath of the Wild schwört.

Ansonsten findet ihr in diesem Heft eine bunte Mischung aus ersten Vorschauen für das neue Jahr, ein paar Test-Nachzüglern oder -Frühstartern und jeder Menge Schmöker-Specials. Schließlich erscheint direkt um den Jahreswechsel relativ wenig Neues und auch die Publisher fallen traditionell bis Mitte/Ende Januar in einen kurzen Info-Winterschlaf. Trotzdem haben wir erste Infos zum Remake von Resident Evil 3 für euch genauso wie zum D&D-Slasher Dark Alliance. Bei den Tests nehmen wir das für den PC jüngst erschienene Iceborne-Add-on für Monster Hunter World unter die Lupe und haben mit Dragon Quest Builders 2, Arise, Lost Ember und Sayonara Wild Hearts ein paar sehr atmosphärische Geheimtipps an Bord.

Bei den Specials behandeln wir unter anderem die Themen Politik und Promis in Videospielen, feiern 30 Jahre Wing Commander und 15 Jahre Garry's Mod und fassen die Hardware-News der CES 2020 zusammen. Und als Extended-Käufer könnt ihr euch durch Crazy Machines 3 knobeln. Viel Spaß dabei!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Selten wurde in den letzten Jahren ein Thema in der Redaktion so heiß diskutiert wie unsere Auswahl der einflussreichsten Spiele des letzten Jahrzehnts. Nach stundenlangem Hin und Her, Für und Wider einigten wir uns schließlich auf die Top 10 im Heft. Die beiden letzten Kandidaten mussten sich sogar per Stichwahl durchsetzen. Gelebte Demokratie! +++

+++ Eine kurze Umfrage in der Redaktion zum Thema Digimon ergab folgende Antworten: „Ist dasn Rapper?", „Das sind Cyborg-Pokémons, oder?", „Oh, mein Lieblingskäse!" und „Klingt wie Troll-Sprache aus WoW." Am Ende musste dann Katha einspringen und die Vorschau tippen. +++

+++ Hatten wir mit gerechnet: ein Remake von Resident Evil 3. Hatten wir sicherlich überhaupt nicht mit gerechnet: ein geistiger Nachfolger von Baldur's Gate: Dark Alliance. Wir haben Infos zu beiden. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Verspätungen sind offensichtlich en vogue im Winter 2020. So erschienen jüngst Monster Hunter World: Iceborne, Dragon Quest Builders 2, Sayonara Wild Hearts und Halo: Reach Monate oder im letzten Fall sogar Jahre nach der Konsolen-Variante. Gelohnt hat sich das Warten in allen Fällen, wie unsere Tests zeigen. +++

+++ Wiedersehen nach vielen Jahren: Mit seinem Test zum Lumberjack Simulator meldet sich Ex-PCA-Kollege Harald Fränkel als Freier Autor bei uns zurück. Schön! +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Fun Fact: Mit seinen nunmehr 30 Jahren ist Wing Commander älter als vier unserer Redaktions-Kollegen … +++



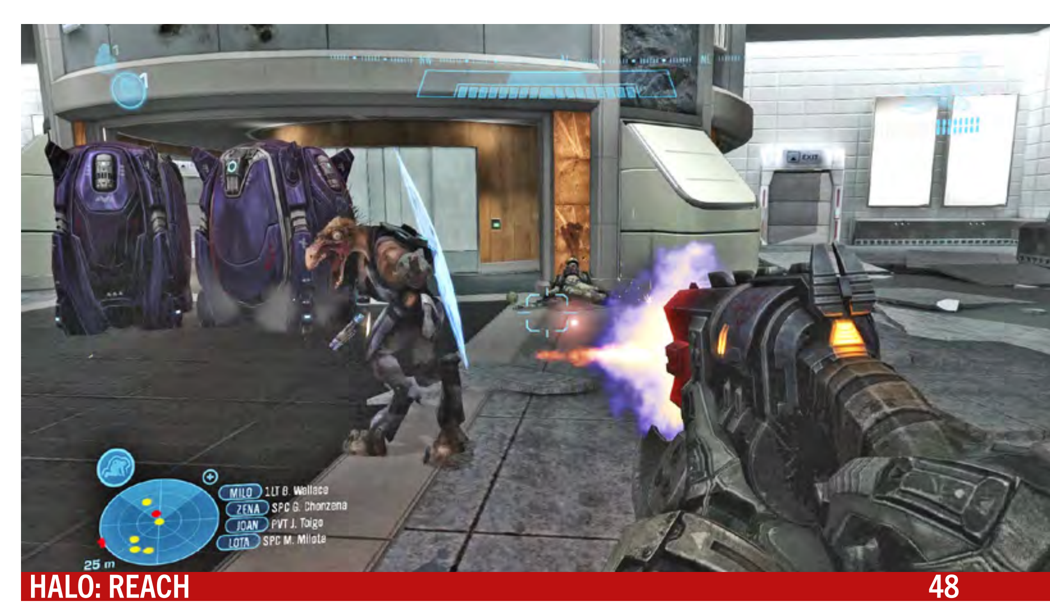
PC Games streamt!
Neuer Twitch-Kanal seit 18.11.19

Lange genug hat es gedauert, doch nun unterziehen wir unseren Twitch-Kanal auch endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo" werden wir künftig erst einmal jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneusten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo", danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Wir würden uns freuen, wenn ihr mal vorbeischaut!

INHALT 02/2020


RESIDENT EVIL 3 27


15 JAHRE GARRY'S MOD 80


HALO: REACH 48

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Nicht nur die Baumöglichkeiten bieten Varianz, auch an thematischer Vielfalt wird in den zahlreichen Levels jede Menge geboten.



Je weiter wir im Spiel kommen, desto komplexere Gebilde werden von uns verlangt. Da raucht einem nach einer Weile ganz gehörig der Kopf!



Dank eines umfangreichen Editors ist nach Abschluss aller Levels noch lange nicht Schluss. Kreative Baumeister können hier ewig weiterbasteln!

CRAZY MACHINES 3

Ihr mögt Rätsel? Ihr mögt eine realistische Physik-Simulation? Dann seid ihr bei Crazy Machines 3 ohne jede Frage genau an der richtigen Stelle! Das Spiel stellt euch vor eine Vielzahl von kniffligen Rätseln, bei denen ihr durch geschicktes Nutzen verschiedener Bauteile und physikalischer Gesetze die unterschiedlichsten Kettenreaktionen auslösten müsst. Mehr als 220 Objekte und 300 Einzelteile stehen euch dafür zur Verfügung und Kreativität ist dabei nicht nur erlaubt, sondern ganz explizit gewünscht. Dank eines umfangreichen, aber intuitiven Editors und der Anbindung an den Steam-Workshop ist die Zahl der möglichen zusätzlichen Knobeleien zudem quasi grenzenlos. Wir wünschen euch viel Spaß beim Kopfzerbrechen!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Crazy Machines 3 handelt es sich um die Steam-Version des Titels, ihr benötigt also ein Konto bei Valves Vertriebsplattform. Startet dazu einfach den Installer von unserer Disc und gebt den Steak-Key ein, den ihr erhaltet, wenn ihr den Code im Heft auf www.pc-games.de/codes eingelöst habt. Alternativ könnt ihr diesen Key jedoch auch einfach direkt auf Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Puzzle/Geschicklichkeit
Publisher: Daedalic Entertainment
Veröffentlichung: 18. Oktober 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win7 64-bit, 1.8 Ghz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB VRAM und DX11, 6 GB freier Festplattenspeicher

Empfohlen: Win7 64-bit, 2.8 GHz Quad Core CPU, 8 GB RAM, Geforce-900-Reihe/AMD-Radeon-HD-8000-Reihe mit 4 GB VRAM, 6 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Crazy Machines 3

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

SPECIALS
- PC-Releases 2020 – Neue PC-Spiele-Highlights
- Game Awards 2019 – Hellblade 2, The Wolf Among Us 2 und mehr!
- Tom Clancy's Splinter Cell – Wie alles begann
- Shitstorms 2019 – Die 10 größten Aufreger des Jahres



DVD 2

TESTS
- Mechwarrior 5: Mercenaries
- Phoenix Point
- Transport Fever 2

SPECIALS
- Die besten PC-Spiele 2019 – Spiele-Highlights des Jahres
- Die besten Xbox-One-Spiele 2019 – Spiele-Highlights des Jahres
- Grafik-Bomben 2020 – Die schönsten Spiele 2020
- GTA Online – Der Diamond-Casino-Heist: Vier gegen die Bank
- Leserwahl – Die besten Spiele 2019
- Red Dead Redemption 2 – Die wichtigsten Mods und wie ihr sie installiert
- Runter vom Index! – Diese Spiele wurden 2019 de-indiziert!
- Spiele-Gurken 2019 – Die schlechtesten Spiele des Jahres





DIGITALE SPECIAL EDITION
buffed
DIGITALE SPECIAL EDITION
WORLD of WARSHIPS
ITALIENISCHE KREUZER: DER ULTIMATIVE GUIDE
EXKLUSIV!
CODE 1 FÜR ALLE SPIELER
WERT: 14 EURO
Japanisches Premium-Schiff Katori, 3 Tage Premium, 20 Promo-Tarnungen (Team Fire & Water) und 200 Gold
ENTHÄLT 2 CODES
IM GESAMTWERT VON
25 EURO
EXKLUSIV!
CODE 2 FÜR NEUEINSTEIGER
WERT: 11 EURO
2 Tier-III-Schiffe (St. Louis, Kolberg), freischaltbarer Premium-Kreuzer Genova, 7 Tage Premium und 200 Gold
AUF ÜBER 60 SEITEN: GRUNDLAGEN-TIPPS & TAKTIKEN | GUIDE ZU ALLEN NEUEN ITALIENISCHEN KREUZERN
AUF ÜBER 60 SEITEN
• GRUNDLAGEN-TIPPS & TAKTIKEN
• GUIDE FÜR ITALIENISCHE KREUZER
JETZT KAUFEN! 5,99 EURO
ITALIENISCHE KREUZER: DER ULTIMATIVE GUIDE –
ENTHÄLT CODES IM GESAMTWERT VON 25 EURO

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW: Battle for Azeroth, Destiny 2, Borderlands 3, SW:TOR

Schaute gerade:
The Irishman (gut), The Witcher (nett), SW: Rise of Skywalker (auch nett)

Hört gerade:
Svart Crown – Wolves Among The Ashes; God Dethroned – Illuminati

Kriegt gezwungenermaßen:
Dank Frau, bester Freundin und den beiden Damen im Chef-Büro mit, was in Sachen Trash-TV so passiert. Wurde offensichtlich in „Team Elena" zwangsrekrutiert, was immer das auch heißen mag.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director



Spielte:
Habe über die Weihnachtstage in Fallout 76 reingeschaut und tatsächlich Spaß damit gehabt. Freue mich jetzt auch ein kleines bisschen auf Wastelanders.

Schaute:
The Witcher auf Netflix (besser als erwartet), James May – Our Man in Japan (großartig!), Dracula auf Netflix (wow! so schlecht, dass man es gesehen haben muss), Star Wars 9 (langweilig)

Zuletzt gedacht:
Irgendwie geht das Jahr spieletechnisch ziemlich lahm los …

KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt:
Bald den Speedrun-Mod von Binding of Isaac, immer noch Star Wars Jedi: The Fallen Order, demnächst wieder Sekiro: Shadows Die Twice

Sah zuletzt:
Viele spannende Runs bei AGDQ, The Irishman, Marriage Story, die fünfte Staffel von Brooklyn Nine-Nine und die Witcher-Serie (Triss geht ja mal gar nicht)

Freut sich über:
Die tolle Sammelausgabe von Harry Potter im Schuber, die ich zu Weihnachten bekommen habe und dass die Katze wieder gesund ist

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



Fusioniert aktuell mit:
Dragonball Z: Kakarot. Ganz vergessen, WIE hassbar Radditz ist.

Denkt sich seinen Teil zu:
Den Oscar-Nominierungen. Portrait of a Lady on Fire ist nicht nominiert?!! Freu mich aber über die vielen Parasite-Nominierungen.

Hat sich aktuell angeschaut:
The Lighthouse. Wow! absolut geniales Meisterwerk!

Fragt sich verzweifelt:
Wie man den Winter überlebt. Ich kann nicht abwarten, bis es endlich wärmer wird und sich Aktivitäten wieder nach außen verlagern.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
World of Warcraft: Battle for Azeroth, Borderlands 3, Civilization 6

Hat sich:
Wie angekündigt über die Feiertage einen neuen Rechner in die Zockerhöhle gestellt. Nachdem der alte den Geist aufgegeben hat, bin ich damit hoffentlich wieder für die nächsten Jahre gerüstet.

Schaute:
Mal wieder alle acht (!) Staffeln von Scrubs (großartig wie immer). Außerdem Star Wars: Rise of Skywalker (große Grütze) und The Mandalorian (deutlich besseres Star Wars)!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Meldet sich erschöpft, aber zufrieden aus der Elternzeit zurück:
Und ist stolz, seine kleine Tochter bislang nicht aufgefressen zu haben.

Und weil Madame brav durchschlief, hatte Papa viel Zeit zum Glotzen:
Star Trek: TNG (komplett), The Witcher Season 1, Stranger Things Season 3, Carnival Row, The Expanse Season 4 und Watchmen. Dazu The Irishman, Star Wars: The Rise of Skywalker (so schwach wie erwartet), Booksmart (sauwitzig) und Once Upon a Time in Hollywood.

Spielte dafür sehr wenig, gerade mal für die hat's noch gelangt:
Star Wars Jedi: Fallen Order, Terminator: Resistance und Luigi's Mansion (3DS). Derzeit mit The Witcher 3 und Hades (Early Access) beschäftigt.

LUKAS SCHMID | Redakteur



War:
Über die Feiertage bei der Familie in Österreich. Leben alle noch und es sind dies die einzigen Tage im Jahr, an denen ich Käseleberkäse essen kann. Den gibt es in Deutschland ja leider nicht, nur Pizzaleberkäse. Bah!

Hat:
Erst nach Weihnachten gemerkt, dass das nun nicht mehr wahr ist. Die (österreichische) Tankstelle in meiner Straße hat Käseleberkäse! Ich übertreibe nicht, wenn ich sage, dass mein Leben nun besser geworden ist.

Möchte:
An dieser Stelle noch mal darauf hinweisen, wie glücklich mich das macht.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
eFootball PES 2020, WWE 2K20, God of War und noch mal The Witcher 3, aber diesmal auf der Switch

Hört gerade:
The Suicide Machines

Schaut gerade:
Brooklyn Nine-Nine

Und sonst:
Der Urlaub ist leider vorbei, aber wenigstens kann ich nun Lukas wieder bei seinen Monologen über Käseleberkäse zuhören. *seufz*

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt gespielt:
Über Silvester viel Mario Kart 8 Deluxe, im neuen Jahr dann Control und Hellblade: Senua's Sacrifice (die Ergebnisse meiner Schnäppchenjagd im PSN-Sale) und für die Arbeit dann Stronghold

Zuletzt gesehen:
The Witcher natürlich und die NFL-Playoffs mit enttäuschendem Ausgang für die Vikings. Kann jetzt eigentlich nur noch hoffen, dass die AFC-Teams den Super Bowl gewinnen.

Zuletzt gehört:
Majan x Cro – 1975

DOMINIK PACHE | Redakteur



Fühlt sich:
Komme mir vor wie auf einer Zeitreise, denn …

Spielt gerade:
WoW Classic und Warcraft 3 Reforged

Liest gerade:
Der Herr der Ringe

Zuletzt gesehen:
Den letzten Teil einer neuen Star-Wars-Trilogie …

… ich fühl mich wie vor 15 Jahren.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Der Urlaub ist vorbei!

Am 6. Januar ist in Bayern Feiertag, sodass einige Kollegen erst nach einer Woche im neuen Jahr zur Arbeit erscheinen. Redaktionsleiter Sascha liess es sich nicht nehmen, seine sichtlich motivierten Untertanen im Verlag willkommen zu heissen und sie direkt daran zu erinnern, dass die neue PC Games bald fertig werden muss und daher bereits jede Menge Arbeit auf die Nachzügler wartet. Ja, Sascha benutzte dafür ein echtes Megafon.

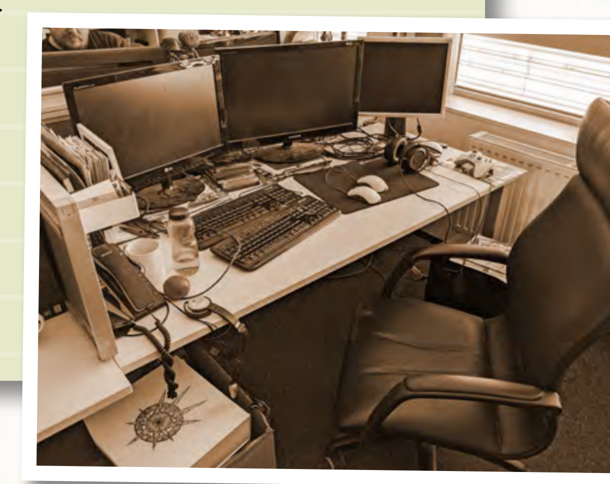


Matthias kriegt Besuch

Direkt am 8. Januar traf Matthias dann auch schon auf netten Besuch aus dem östlichen Teil Eurasiens. Der nette Herr kam aber nicht nur zum Plaudern nach Fürth, sondern liess Matthias auch schon eine ganze Stunde lang ein neues Game zocken. Eine ausführliche Vorschau dazu findet ihr dann im nächsten Heft und zeitnah online, denn verraten dürfen wir euch dazu leider noch nix.

Felix is doomed!!!

Bedrückende Stille wabert am 16. Januar durch das Grossraumbüro der Redaktion. Wo sonst lautstarke Vorträge über Metroidvanias stattfinden, herrscht nun eisiges Schweigen. Das hat allerdings einen guten Grund, denn Kollege Felix zockt gerade Doom Eternal in Berlin. Da er uns nicht rechtzeitig ein Bild vom Event schickte, fotografierten wir einfach seinen leeren Platz. Wir sind so kreativ!



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



Die einflussreichsten Spiele der letzten Dekade



Es kommt nicht oft vor, dass Spiele ganze Genres begründen, ein Gameplay-Feature neu erfinden, zum Popkultur-Phänomen werden oder einfach als Vorbild dienen – die zehn Titel auf den nächsten Seiten haben es allerdings geschafft!

Von: Sascha Lohmüller

Schon wieder sind zehn Jahre ins Land gezogen, obwohl es den meisten wahrscheinlich so vorkommt, als hätten sie erst gestern die Disc-Version von Rebel Assault in ihren PC geschoben. Dabei ist im letzten Jahrzehnt jede Menge passiert, Spiele(serien) kamen und gingen, kurzzeitige Hypes flauten schneller wieder ab als man blinzeln konnte und große Enttäuschungen waren auch dabei. Auf einige Spiele warten wir zudem bereits seit der vorletzten Dekade. Rockstars Agent etwa. Oder Half-Life 3, auch wenn hier Alyx in diesem Jahr zumindest etwas VR-Abhilfe schafft. Und gefühlt ist auch Star Citizen schon zwanzig Jahre in der Mache (in Wirklichkeit startete die erste Crowdfunding-Kampagne im Herbst 2012). Doch auch dauerhafte Trends haben sich etabliert. Das erwähnte Crowdfunding etwa war vor zehn Jahren noch kein Begriff, Adventures verstanden sich als angestaubte Point&Click-Maschinerie, auch der Begriff „Souls-like“ wurde von keiner Menschenseele verwendet. Auf den nächsten zehn Seiten stellen wir euch daher zehn Spiele vor, die das Gesicht des Gaming für immer verändert haben. Bevor Rossi wütende Briefe kriegt: Dass die nächste Dekade je nach Zählweise auch noch dieses Jahr umfasst, ist uns klar. Wir haben uns eben anders entschieden: Die 10er-Jahre sind vorbei, nun kommen die hoffentlich goldenen 20er. Knapp an unserer Top 10 sind übrigens illustre Titel wie Zelda: Breath of the Wild, Rocket League, Portal 2, Hotline Miami oder Papers, please gescheitert – sie seien ehrenhalber hier erwähnt, da wir ihren Einfluss auch nicht herunterreden wollen. ❑

Der eigenwillige Kinderbuch-Grafikstil wusste zu gefallen und sorgte zusammen mit gefühlvoller Musik für Atmosphäre.

Die Handlung springt zwischen den beiden Hauptfiguren Vella (rechts) und Shay (links) hin und her.

Broken **Age**

Genre: Adventure
Entwickler: Double Fine Productions
Hersteller: Double Fine Productions
Termin: 28. Januar 2014
Plattform: PC, OS X, Linux, Ouya, iOS, Android, PS4, PS Vita, Xbox One, Nintendo Switch

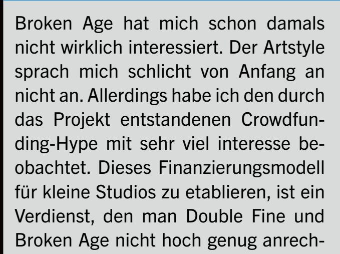
Das Adventure von Tim Schafer schnitt zwar nur mäßig ab, sorgte aber für den Boom des Crowdfundings, das uns zahlreiche Hits beschert hat.

Von: Matthias Dammes

Als Spiel an sich ist Broken Age in einem Rückblick auf das Jahrzehnt eigentlich nicht wirklich erwähnenswert. Die mit Spannung erwartete Rückkehr von Tim Schafer auf die Adventure-Bühne konnte die hohen Erwartungen nicht wirklich erfüllen. Bedeutend war Broken Age für die Spieleindustrie aber in einer ganz anderen Hinsicht, nämlich der Art und Weise, wie die Entwickler von Double Fine das Projekt finanziert haben. Dazu startete das Studio Anfang 2012 nämlich eine sogenannte Crowdfunding-Kampagne über die bis dahin wenig bekannte Plattform Kickstarter. Mit Hilfe der Fans sollten auf diese Weise 400.000 US-Dollar zur Realisierung des Spiels gesammelt werden. Was folgte war ein unglaublicher Hype um das zunächst schlicht als Double Fine Adventure betitelte Projekt. Innerhalb kürzester Zeit kamen von mehr als 87.000 Unterstützern erstaunlich 3,45 Millionen US-Dollar zusammen. Dieser Erfolg macht das Crowdfunding als Finanzierungsmodell für Indie-Studios salonfähig und führte zu einer ganzen Welle von überaus erfolgreichen Spiele-Projekten auf Kickstarter. Der Finanzierungshilfe von Fans verdanken wir daher unter anderem auch Hits wie Pillars of Eternity 1+2, Divinity: Original Sin 1+2, Bloodstained, Wasteland 2, Hollow Knight und The Banner Saga. Heute ist der Hype rund um Kickstarter und Crowdfunding stark zurück gegangen, die Aufbruchstimmung der ersten Jahre ist vorbei. Dennoch stehen noch interessante Projekte wie Wasteland 3, Psychonauts 2 und natürlich Star Citizen in den Startlöchern. ❑


Broken Age wurde in zwei Kapitel aufgeteilt, die im Abstand von 15 Monaten veröffentlicht wurden.

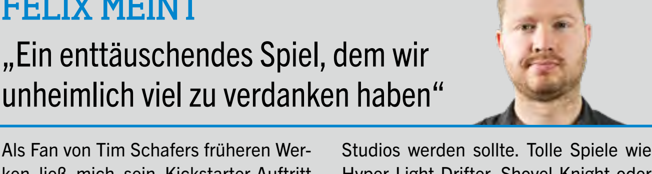
MATTHIAS MEINT



„Crowdfunding hat fast ausgestorbene Genres und Studios gerettet."

Broken Age hat mich schon damals nicht wirklich interessiert. Der Artstyle sprach mich schlicht von Anfang an nicht an. Allerdings habe ich den durch das Projekt entstandenen Crowdfunding-Hype mit sehr viel interesse beobachtet. Dieses Finanzierungsmodell für kleine Studios zu etablieren, ist ein Verdienst, den man Double Fine und Broken Age nicht hoch genug anrechnen kann. Immerhin hat diese Welle auch zur Wiederbelebung der von mir sehr geschätzten klassischen Rollenspiele beigetragen. Das erste Projekt, das ich selbst finanziell unterstützt habe war daher auch Pillars of Eternity, dicht gefolgt von Divinity: Original SIn. Ohne Crowdfunding wären Studios wie Obisidian, inXile und Larian heute nicht dort, wo sie jetzt stehen.

FELIX MEINT



„Ein enttäuschendes Spiel, dem wir unheimlich viel zu verdanken haben"

Als Fan von Tim Schafers früheren Werken ließ mich sein Kickstarter-Auftritt damals wie ein Fanboy grinsen: Es war schon toll, diese Aufbruchsstimmung mitzuerleben, als Schafers Adventure (das er übrigens aus purer finanzieller Verzweiflung ins Leben rief) praktisch über Nacht dafür sorgte, dass Crowdfunding in den nächsten Jahren ein wichtiges Geschäftsmodell für viele Studios werden sollte. Tolle Spiele wie Hyper Light Drifter, Shovel Knight oder mein geliebtes Hollow Knight hätte es ohne diesen Vorstoß vermutlich nie gegeben! Broken Age selbst war für mich zwar eine herbe Enttäuschung, doch Double Fine bin ich trotzdem ewig dankbar. Zumal sie heute – dank Crowdfunding – endlich an Psychonauts 2 arbeiten. Wie lange habe ich darauf gewartet!

Bei vielen Bossen ist der erste Gedanke: „Wie soll ich das schaffen?" – umso schöner dann der Triumph.

Dark **Souls**

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 22. September 2011
Plattform: PC, PS3, Xbox 360, Switch

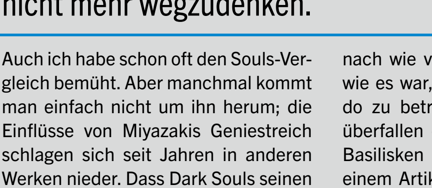
Das Dark Souls unter den Souls-Spielen legte Ende 2011 den Grundstein für ein „neues" Genre – und wird immer noch heiß geliebt und oft gespielt.

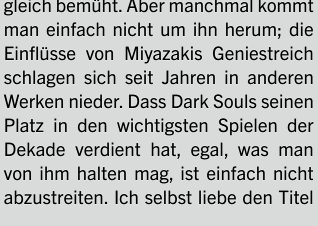
Von: Katharina Pache

Genau wie Demon's Souls zwei Jahre zuvor ist Dark Souls kein zugängliches Spiel. Die Story? Muss man sich zusammenreimen, genau wie einen Großteil der Mechaniken. Dazu kommt ein hoher Schwierigkeitsgrad, besonders schön sah Dark Souls nie aus. Trotzdem traf das kryptische RPG den Nerv der Spielergemeinde. In der Prä-Dark-Souls-Epoche kannte man die Entwickler From Software unter Oberhaupt Miyazaki (wenn überhaupt) als das Team hinter Armored Core, heute sind die Souls-Titel Spielern auf der ganzen Welt geläufig. Die gesamte Serie setzte über 25 Millionen Kopien ab, alle Teile wurden mit Awards und hohen Wertungen vergoldet. Wer in der Zeit nach Dark Souls ein RPG mit Ausdauerleiste, einer Mechanik, bei der man nach den Tod verlorene Währung wieder aufgesammeln kann oder einem ähnlichen Mehrspielersystem schuf, dessen Produkt wurde zwangsläufig mit Dark Souls verglichen. Und das war oftmals das Ziel der Macher, denn in einem Atemzug mit Dark Souls genannt zu werden, verspricht Aufmerksamkeit und oftmals auch Erfolg. Egal, ob asiatischer, europäischer oder nordamerikanischer Markt, ob AAA-Team oder Indie-Garagenfirma: Ein Souls-like zu programmieren, gehört beinahe schon zum guten Ton. Dabei waren die Mechaniken des Originals nicht allesamt neu, vielmehr erwuchs die Fazination aus der Kombination von Elementen wie dem Schwierigkeitsgrad und der indirekt erzählten Story. Auf den PC wanderte das Werk dank einer Fan-Petition! ❑

KATHARINA MEINT

„Dark Souls ist aus der Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken."



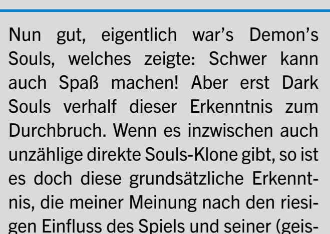


Auch ich habe schon oft den Souls-Vergleich bemüht. Aber manchmal kommt man einfach nicht um ihn herum; die Einflüsse von Miyazakis Geniestreich schlagen sich seit Jahren in anderen Werken nieder. Dass Dark Souls seinen Platz in den wichtigsten Spielen der Dekade verdient hat, egal, was man von ihm halten mag, ist einfach nicht abzustreiten. Ich selbst liebe den Titel nach wie vor – ich weiß noch genau, wie es war, zum ersten Mal Anor Londo zu betreten, von einem Phantom überfallen oder von den verdammten Basilisken verflucht zu werden! In einem Artikel habe ich zu analysieren versucht, was die Faszination an Dark Souls ausmacht, und da eine Zusammenfassung den Kasten sprengen würde, folgt hier der Link: bit.ly/2tb2zYV

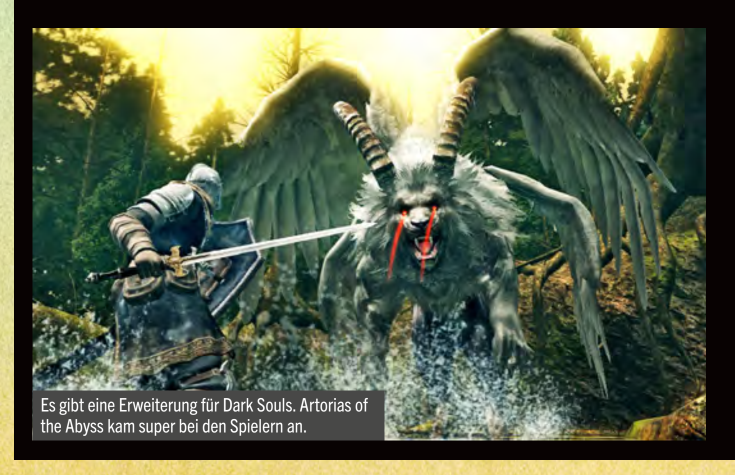
LUKAS MEINT

„Dark Souls hat die Art und Weise verändert, wie Entwickler ihre Spiele gestalten."





Nun gut, eigentlich war's Demon's Souls, welches zeigte: Schwer kann auch Spaß machen! Aber erst Dark Souls verhalf dieser Erkenntnis zum Durchbruch. Wenn es inzwischen auch unzählige direkte Souls-Klone gibt, so ist es doch diese grundsätzliche Erkenntnis, die meiner Meinung nach den riesigen Einfluss des Spiels und seiner (geistigen) Nachfolger offensichtlich macht. Bis dahin war es nämlich so, dass Zugänglichkeit immer wichtiger wurde, damit man auch ja nur keinen einzigen Spieler verschreckte. Aber die Leute mögen Herausforderungen! Jetzt sind wir soweit, dass sogar ein Star Wars Jedi: Fallen Order und somit ein Spiel basierend auf einer der bekanntesten Marken der Welt bereit ist, seine Spieler ernst zu nehmen. Danke, Dark Souls!



Es gibt eine Erweiterung für Dark Souls. Artorias of the Abyss kam super bei den Spielern an.

Auch die abgedrehten Emotes und Skins trugen ihren Teil zum enormen Erfolg von Fortnite bei.

Fortnite

Genre: Action
Entwickler: Epic Games
Hersteller: Epic Games
Termin: 25. Juli 2017
Plattform: Windows, macOS, PS4, Switch, Xbox One, Android, iOS, iPadOS

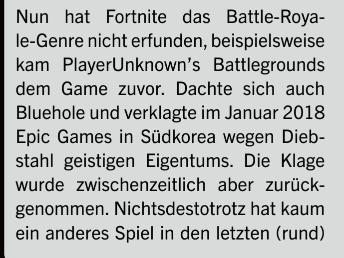
Als Fortnite im Sommer 2017 erschien, rechnete wohl niemand damit, dass dieses Game einmal derartig erfolgreich wird. Also, der Battle-Royale-Modus.

Von: Johannes Gehrling

Das eigentliche Fortnite? Kennen wohl viele gar nicht. Am 25. Juli 2017 erschien das Koop-Survival-Spiel von Epic Games in Zusammenarbeit mit People Can Fly und löste nicht wirklich Begeisterungsstürme aus. Der Online-Modus mit dem heutzutage weltbekannten Battle-Royale-Prinzip jedoch fand schnell viele Fans. So viele, dass eine kostenlose Standalone-Variante als Fortnite Battle Royale bereits am 26. September 2017 erschien, seitdem auch für viele weitere Plattformen wie Nintendo Switch und Mobilgeräte mit Android und iOS. Diese reine auf den Online-Modus des Spiels beschränkte Version ist es, welche die Welt im Sturm eroberte und unsere heutige Pop- und Internetkultur nachhaltig prägt. So gut wieder jeder kennt die Fortnite-Tänze wie den Floss, quasi jedem Spieler ist das Battle-Royale-Genre bekannt, das Spiele wie Apex Legends oder Tetris 99 übernommen und teilweise angepasst haben und Fortnite-Streamer wie Ninja sind weltberühmt und werden von Tech-Giganten wie Microsoft für Millionen-Summen unter Vertrag genommen. Kurzgesagt: So gut wie jeder junge Mensch kennt Fortnite und die meisten Gamer haben das Spiel irgendwann auch mal ausprobiert. Beflügelt vom Erfolg (und Geld) hat Epic Games zwischenzeitlich seinen eigenen digitalen Store eröffnet, der dem Branchenprimus Steam Konkurrenz macht – das wäre ohne den Fortnite-Erfolg in dieser Form wohl nicht möglich gewesen. Fortnite gefällt sicher nicht jedem, seine Relevanz ist aber unbestritten. ❏


Battle Royale? Für viele gleichbedeutend mit Fortnite. Der Erfolg des Spiels ist erstaunlich.

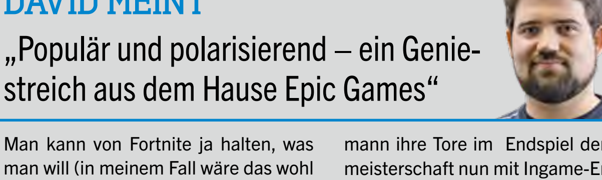
JOHANNES MEINT



„Ein Spiel, das weit über die Gamingwelt hinaus strahlt, und ein Hype sondergleichen“

Nun hat Fortnite das Battle-Royale-Genre nicht erfunden, beispielsweise kam PlayerUnknown's Battlegrounds dem Game zuvor. Dachte sich auch Bluehole und verklagte im Januar 2018 Epic Games in Südkorea wegen Diebstahl geistigen Eigentums. Die Klage wurde zwischenzeitlich aber zurückgenommen. Nichtsdestotrotz hat kaum ein anderes Spiel in den letzten (rund) drei Jahren so sehr die Spielewelt dominiert wie Fortnite – und vor allem darüber hinaus auch die „restliche Welt“. Das Spiel selbst macht Spaß, ist aber sicher alleine noch nicht Grund genug für diesen Hype, da kamen wohl weitere Faktoren dazu. Alles in allem hat das auch einem „nur“ guten Spiel eine globale Sensation gemacht, die weit über die Gamingwelt hinaus strahlt.

DAVID MEINT



„Populär und polarisierend – ein Geniestreich aus dem Hause Epic Games“

Man kann von Fortnite ja halten, was man will (in meinem Fall wäre das wohl eher wenig), sein Einfluss auf die Welt der Videospiele – aber auch weit darüber hinaus – ist allerdings einfach nicht von der Hand zu weisen. Dank Comiclook und namhaften Kooperationen machte es das Battle-Royale-Genre einem breiten Publikum zugänglich. So feiern Fußballprofis wie Antoine Griezmann ihre Tore im Endspiel der Weltmeisterschaft nun mit Ingame-Emotes. Hochdotierte, von tausenden Menschen live verfolgte eSport-Events machen Teenager über Nacht zu Multimillionären. Hier kann man vor Epic Games einfach nur seinen Hut ziehen. Fortnite ist ein Massenphänomen, das aus der heutigen Medienlandschaft wohl nicht mehr wegzudenken ist.

Gone Home war und ist einer der ersten und einflussreichsten Vertreter des Adventure-Subgenres, welches gemeinhin als Walking-Simulator bezeichnet wird.

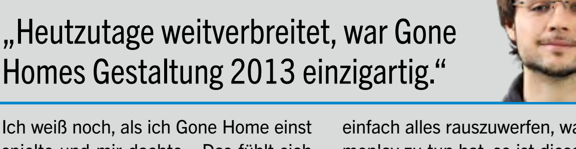
Gone **Home**

Genre: Adventure
Entwickler: The Fullbright Company
Hersteller: The Fullbright Company
Termin: 15. August 2013
Plattform: PC, PS4, Xbox One, Switch, OS X, Linux

Spiele müssen uns fordern? Sie müssen uns bestimmte Aufgaben stellen? Nicht unbedingt – Gone Home trat eine Welle an Titeln los, die das Medium neu interpretieren.

Von: Lukas Schmid

Unter selbstdeklarierten „echten" Gamern gelten sie als der spielbare schlechte Witz schlechthin: Die sogenannten Walking Simulatoren. Dabei handelt es sich um eine Subgattung des Adventuregenres, in der Rätsel und Anspruch vollkommen oder zumindest zum allergrößten Teil aus dem Fenster geworfen werden. Stattdessen geht es, entsprechend der Verballhornung, darum, einfach durch die meistens menschenleere Gegend zu laufen, die Atmosphäre zu genießen und Objekte und Notizen zu untersuchen, um die Geschehnisse in der Welt nachzuvollziehen. Daraus ergeben sich meist sehr emotionale Geschichten. Muss man nicht mögen, allerdings ist dies einfach eine andere Art, das Medium Videospiele zu erleben und es hat tolle Titel wie Firewatch und What Remains of Edith Finch hervorgebracht. Und zurückgeführt werden können all diese Titel auf den Urvater des Subgenres, Gone Home. Darin wird die ebenso traurige wie toll erzählte Geschichte der Familie Greenbriar aufbereitet. In Gestalt von Tochter Katie kehren wir nach einem Auslandaufenthalt in unser Elternhaus zurück und finden es verlassen vor. Indem wir das Gemäuer durchstönern, Tagebücher, lesen, Gegenstände angucken und mehr, erfahren wir, warum wir alleine und wo unsere Eltern sowie unsere kleine Schwester sind. Was Gone Home bis heute besser als vielen seiner Klone gelingt, ist es, das Alltägliche spannend zu gestalten und die kleine Spielwelt – das Haus – wie einen realen Ort erscheinen zu lassen. Ein einzigartiges Erlebnis! ❑



LUKAS MEINT

„Heutzutage weitverbreitet, war Gone Homes Gestaltung 2013 einzigartig."

Ich weiß noch, als ich Gone Home einst spielte und mir dachte: „Das fühlt sich neu an!" Dieses Gefühl bezog sich aber nicht nur auf die überraschend erwachsene und emotionale Erzählung, sondern auch auf das Spielgefühl. Es ist nicht einfach, in einer Welt, in der jeden Tag zig Spiele erscheinen, ein neues Genre zu etablieren. Und auch, wenn die Neuerung in diesem Falle darin bestand, einfach alles rauszuwerfen, was mit Gameplay zu tun hat, so ist diese Leistung dennoch keineswegs geringzuschätzen. Gone Home hat gezeigt, dass Videospiele mehr sein können als nur ein Unterhaltunsvehikel, sondern sich auch ganz und gar auf eine intensive Geschichte konzentrieren können. Heute ist „Walking Simulator" ein Schimpfwort – damals war es eine frische Spielebrise!



Als Heimkehrerin Katie treffen wir auf ein verlassenes Haus. Was ist mit unseren Eltern und unserer Schwester geschehen?

DAVID MEINT



„Vielleicht nicht das beste, aber wohl das wichtigste Spiel seines Genres"

Mit Gone Home bewiesen die Entwickler von Fullbright wirklich Mut: den Mut, tabuisierte Themen in Videospielen anzugehen, aber auch den Mut, spielerisch einmal neue Ansätze auszuprobieren. Dabei unterliefen dem Studio natürlich ein paar Fehler. Geschichte und Setting des Adventures erschienen mir nach dem Ende etwa ein wenig unglaubwürdig. Nichtsdestotrotz legte der Titel den Grundstein für viele spirituelle Nachfolger, die aus den Fehlern von Gone Home gelernt und das verlachte Genre des Walking Simulators in der Spieleszene etabliert haben, und befeuerte nebenbei die noch heute relevante Disklussion, wie viel Gameplay ein Spiel überhaupt haben muss. Allein dafür hat der Indiehit seinen Platz in dieser Liste verdient.

Die fiktive Großstadt Los Santos ist die wohl lebendigste Spielwelt der Gaming-Geschichte.

Genre: Action
Entwickler: Rockstar North
Hersteller: Rockstar Games
Termin: 17. September 2013
Plattform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Grand Theft **Auto 5**

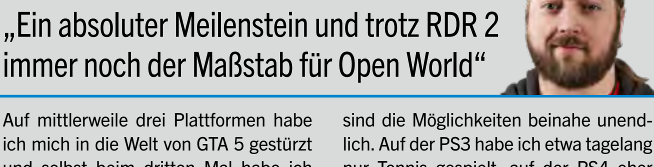
Die Krönung einer Reihe, ein neues Vorbild für jede Open-World und eines der wohl besten Spiele aller Zeiten

Von: Sascha Lohmüller

Ein Phänomen mit Ansage war im Jahre 2013 der fünfte Teil der Grand-Theft-Auto-Reihe. Kein Wunder, denn die zahlreichen Vorgänger zählen mit zum besten, was das Action-Genre jemals zu bieten hatte. Hinzu kam ein über Jahre aufgebauter Hype, so dass jeder Trailer, sogar jeder Screenshot von den Fans eingesogen und zu Tode analysiert wurde. Und doch übertraf das fertige Spiel dann noch einmal alle Erwartungen. Die epische Gangster-Story um die drei kultigen wie unterschiedlichen Charaktere Michael, Trevor und Franklin bestach durch Dramatik, Rasanz, jede Menge tiefschwarzen Humor und natürlich auch gezielt gestreute Kontroversen – wir erinnern uns an die Folterszene und die Sexismus-Debatten. Die taten dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch und so heimste der Titel bei uns auch eine damalige Traumwertung von 95 für den PC ein. Oder auf heute übertragen: eine glatte 10/10. Auch die Fans waren begeistert, so dass GTA 5 Rekord um Rekord brach. Nach 24 Stunden hatte Rockstars neues Epos 800 Millionen Dollar eingespielt, die Milliarde wurde nach drei Tagen geknackt – damit ist GTA 5 das bis heute am schnellsten verkaufte Entertainment-Produkt der Geschichte und nach Minecraft und Tetris auch das am dritthäufigsten verkaufte Spiel aller Zeiten. Mittlerweile beläuft sich der Umsatz auf sagenhafte 6 Milliarden, Online-Modus sei Dank, und es hat sich zu einem popkulturellen Phänomen gemausert – über den Namen GTA stolpern auch Nicht-Zocker an jeder Ecke. Zudem hat es mit seiner unfassbar lebendigen Welt und der über drei Charaktere erzählten Story neue Maßstäbe für Open-World-Spiele gesetzt. ❑


Spätestens mit dem Release von PS4- und PC-Version setzte GTA 5 nicht nur spielerische, sondern auch technische Maßstäbe.

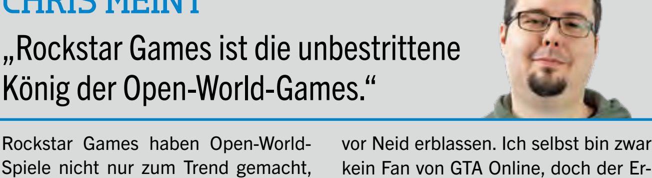
SASCHA MEINT



„Ein absoluter Meilenstein und trotz RDR 2 immer noch der Maßstab für Open World“

Auf mittlerweile drei Plattformen habe ich mich in die Welt von GTA 5 gestürzt und selbst beim dritten Mal habe ich noch neue Ecken von San Andreas entdeckt. Eine so lebendige, offene Spielwelt wie die von GTA 5 sucht ihresgleichen – Red Dead Redemption 2 kommt nah heran, kann aber allein durch das Setting natürlich nicht mit der schieren Masse an Inhalten mithalten. Zudem sind die Möglichkeiten beinahe unendlich. Auf der PS3 habe ich etwa tagelang nur Tennis gespielt, auf der PS4 eher Autos gesammelt. Und noch heute, mehr als sechs Jahre nach Release, sind Aufträge wie die Alien-Missionen oder Trevors Hipster Rampage präsent. GTA 5 ist schlicht ein Meilenstein, den frühestens GTA 6 übertreffen wird. Und selbst das wird es schwer haben.

CHRIS MEINT



„Rockstar Games ist die unbestrittene König der Open-World-Games.“

Rockstar Games haben Open-World-Spiele nicht nur zum Trend gemacht, sondern sie beweisen auch immer noch, dass kein Team es besser versteht offene organische Spielwelten zu bauen. Sowohl GTA 5 als auch Red Dead Redemption 1 und 2 glänzen mit Spielwelten, die so durchdacht, so gut, so lebendig und so echt wirken, dass andere Studios mit ihren Games vor Neid erblassen. Ich selbst bin zwar kein Fan von GTA Online, doch der Erfolg des Modus zeigt, dass nicht nur die Geschichten in Rockstar-Spielen, sondern auch das Gameplay den Zeitgeist genau treffen. GTA Online ist teils arg chaotisch, doch es bietet genau den gigantischen Multiplayer-Spielplatz von dem ich damals mit meinen Freunden auf dem Schulhof geträumt hatte.

Ethan Mars ist einer der Hauptcharaktere und steht vor der Frage, wie weit er als Vater bereit ist zu gehen, um seinen Sohn zu retten.

Wie im Film erlebt der Spieler eine spannende Handlung, in die er immer wieder eingreifen kann.

Heavy **Rain**

Genre: Adventure
Entwickler: Quantic Dream
Hersteller: Sony
Termin: 23. Februar 2010
Plattform: PS3, PS4, PC

Packende Inszenierung, spannende Charaktere und Entscheidungen mit ernsthaften Konsequenzen verhalfen zum Durchbruch der Interactive Movies.

Von: Matthias Dammes

Der Begriff des Adventures stand lange Zeit vor allem für Abenteuer in der klassischen LucasArts-Machart oder den daraus folgenden Point-and-Click-Adventures. In den letzten zehn Jahren haben sich aber auch sogenannte Interactive Movies einen festen Platz in diesem Genre erkämpft. Dabei handelt es sich um Spiele, bei denen eine packend inszenierte Handlung, häufig kombiniert mit weitreichenden Spieler-Entscheidungen, im Vordergrund steht. Gameplay spielt bei diesen Titeln keine große Rolle. Nun sind diese Art von Spielen keine neue Erfindung dieses Jahrzehnts. Schon seit den 80er-Jahren gibt es Spiele, die sich in diese Kategorie einteilen lassen. Einen weitrechenden Durchbruch schafften diese Nischentitel aber kaum. Das änderte sich Anfang 2010 mit Heavy Rain. Der düstere Kriminalthriller von Quantic Dream setzte neue Maßstäbe in der interaktiven Erzählkunst, bei der filmreifen Inszenierung und der emotionalen Bindung des Spielers an Handlung und Charaktere. Das Spiel wurde zu einem, für Adventure-Verhältnisse, riesigem Erfolg, erhielt glänzende Kritiken und sackte zahlreiche Auszeichnungen ein. Damit ebnete der Titel den Weg für ein Jahrzehnt mit zahlreichen erfolgreichen Interactive Movies. Neben den weiteren Quantic-Dream-Hits Beyond: Two Souls und Detroit: Become Human machte sich vor allem Telltale Games mit Titeln wie The Walking Dead, The Wolf Among Us und Tales from The Borderlands einen Namen im Genre. Aber auch Life is Strange, Until Dawn oder Her Story hätte es ohne den Durchbruch von Heavy Rain vielleicht niemals gegeben. ❑



Jeder der hervorragend geschriebenen Charaktere trägt zur emotionalen Tiefe bei, die man bis dahin so nicht kannte.

MATTHIAS MEINT



„Perfekt inszenierter Türöffner für ein bis dato kaum beachtetes Genre"

Als Heavy Rain erschienm, hatte ich mit Playstation noch nicht so viel am Hut, daher ging dieser Titel zunächst auch völlig an mir vorbei. Erst Jahre später, als ich mich durch Telltale und auch Beyond: Two Souls bereits in das Genre verliebt hatte, holte ich auch diesen düsteren Krimi nach. Das ist vermutlich auch der Grund, warum ich das Spiel nie als so gut befunden habe, wie es sein fast schon kulthafter Ruf vermuten ließ. Ich erkenne aber durchaus an, dass das inzwischen zehn Jahre alte Heavy Rain damals seiner Zeit voraus war und Maßstäbe gesetzt hat. Es hat den Weg geöffnet für viele Spiele die in den letzten Jahren zu meinen Lieblingen zählten.

CHRIS MEINT



„Kein perfektes Spiel, aber trotzdem ein echter Meilenstein!"

Heutzutage möchte ich Heavy Rain nicht mehr spielen, denn der Titel hat schon einige hanebüchene Logiklöcher, die einen aus der ansonsten fantastischen Atmosphäre reißen können, und mittlerweile gibt es natürlich Games, welche die Gameplay-Formel besser anwenden. Zum Release fand ich Heavy Rain aber absolut großartig. Quantic Dream veränderte mit dem Titel nicht nur das Adventure-Genre nachhaltig, sondern erzählte auch eine düstere, sehr erwachsene Geschichte und trug damit einen großen Teil daran bei, dass sich das Medium an moralisch komplexe Inhalte traute. Allein dafür liebe ich Heavy Rain. Doch auch wenn man mit dem interaktiven Film nichts anfangen kann, steht außer Frage, dass er absolut wegweisend war.

Minecraft entwickelt sich stetig weiter, außerdem bereichern unzählige Mods das Erlebnis.

Blöcke, wohin man sieht – in Minecraft besteht alles quasi aus Bausteinen.

Minecraft

Genre: Sandbox
Entwickler: Mojang
Hersteller: Microsoft
Termin: 18. November 2011
Plattform: PC, PS4, Switch u.v.m.

Das meistverkaufte Spiel der letzten Dekade bescherte Schöpfer Notch ein Vermögen von über 1,6 Millionen US-Dollar und Spielern unzählige Stunden Spaß.

Von: Katharina Pache

Minecraft war einst die fixe Idee eines einzelnen Mannes: Markus „Notch" Persson wurde von Dwarf Fortress, Infiniminer und Dungeon Keeper inspiriert, ein eigenes Spiel zu entwickeln. Seine beinahe endgültige Klötzchenform nahm Minecraft 2009 an, als Notchs Herzensprojekt in der Alpha-Fassung veröffentlicht wurde. Monat um Monat fand es mehr Freunde und Spieler, 2011, zum offiziellen Release, hatte Notch seinen ursprünglichen Job bereits aufgegeben, um sich ganz Minecraft widmen zu können. Weniger als 30 Tage nach der Veröffentlichung hatte es sich bereits über eine Million Mal verkauft – und das, wohlgemerkt, ohne Werbekampagne und Publisher. Popularität gewann das Spiel vor allem durch Let's Plays. Der Siegeszug des Spiels erstreckte sich bald auf andere Plattformen, von der Switch zum Smartphone, von PS4 zu VR zu Rasperry Pi – selbst im Browser könnt ihr Minecraft inzwischen genießen. Und wieso ist MInecraft so ein Erfolg? Darüber wurden schon viele Abhandlungen verfasst, und doch ist nicht ganz greifbar, was es in Spielern auslöst, sobald sie die Bauklotzwelt betreten. Womöglich, weil es bei jeder Person ein anderer Aspekt ist, der ihn oder sie an das objektiv betrachtet doch eher unattraktive Spiel fesselt. Ist es die absolute Freiheit? Die Lust am Erschaffen elaborierter Gebäude und Mechaniken? Das gemeinsame Spielen mit Freunden? Oder die riesige Auswahl an Mods? Notch hat heute übrigens nichts mehr mit Minecraft zu tun – 2014 kaufte Microsoft Marke und Spiel. ❑

KATHARINA MEINT



„Baukasten, Survival-Abenteuer, Freundetreff: Minecraft hat viele Facetten."

Über 180 Millionen verkaufte Kopien, mehr als 100 Millionen Spieler jeden Monat – da kann man schon konstatieren, dass die Anziehungskraft von Minecraft universell ist. Ich selbst spiele gerne (auf der Konsole und damit bequem auf dem Sofa) im lokalen Mehrspielerpart mit Freunden den Survival-Modus. Ist ein bisschen so, als sei man gemeinsam Zelten, nur, dass man dabei verhungern und Diamanten finden kann. 2011 hätte ich mir nicht träumen lassen, dass Minecraft zu einem der größten Spiele der Dekade werden würde. Und heute? Heute kann ich keinen Buchladen betreten, ohne einen Minecraft-Roman im Sortiment zu erblicken. Und Youtube sowie die Let's-Play-Szene sähen ohne Minecraft auch anders aus.



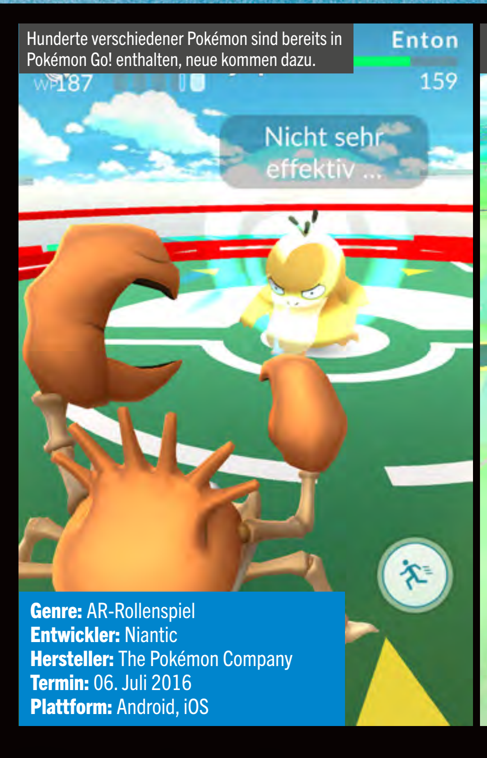
Sammeln und Jagen, Bauen und Erkunden – Minecraft ermuntert, diesen Trieben nachzugehen.

MARIA MEINT



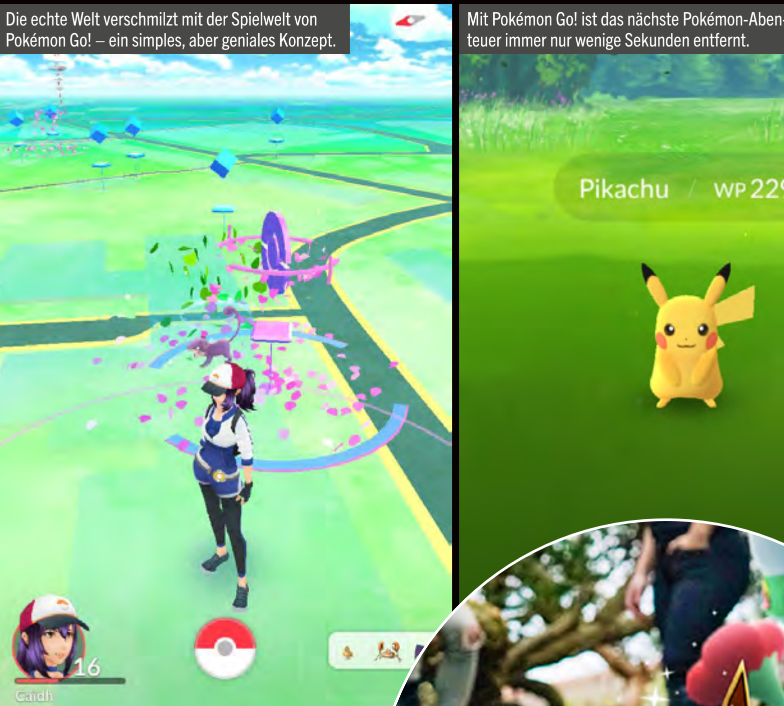
„Minecraft is for everyone! Nur nicht für mich."

Ach, Minecraft! Du wahrscheinlich hässlichstes der einflussreichsten Games aller Zeiten. Als ich dich zum ersten Mal sah, konnte ich nicht fassen, wie man sich mit einem 2.000-Euro-PC freiwillig ein solch unästhetisches Klötzchen-Spiel antut. Aber die eigenwillige Optik ist nicht alles, die inneren Werte zählen schließlich auch. Das fantastische und einfach zu begreifende Spielprinzip eroberte die Herzen von Jung und Alt im Sturm und Minecraft entwickelte sich in nur wenigen Jahren phänomenal zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. Minecraft traf den Zeitgeist und gab Spielern eine Welt, in der sie sich kreativ austoben und austauschen können. Nur bei mir hat es leider nie wirklich „Klick" gemacht.



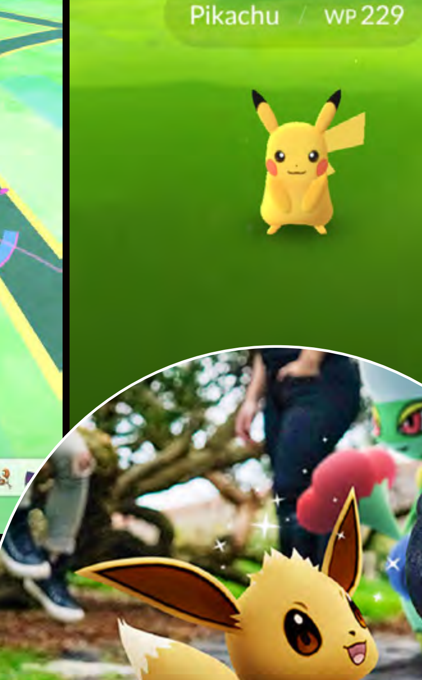
Hunderte verschiedener Pokémon sind bereits in Pokémon Go! enthalten, neue kommen dazu.

Genre: AR-Rollenspiel
Entwickler: Niantic
Hersteller: The Pokémon Company
Termin: 06. Juli 2016
Plattform: Android, iOS



Die echte Welt verschmilzt mit der Spielwelt von Pokémon Go! – ein simples, aber geniales Konzept.

Mit Pokémon Go! ist das nächste Pokémon-Abenteuer immer nur wenige Sekunden entfernt.

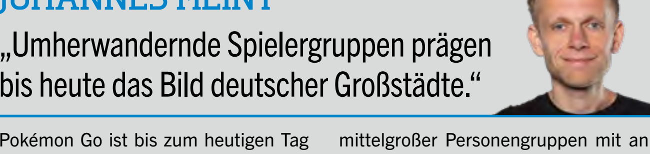


Pokémon **Go!**

Wenn Smartphones, Taschenmonster, der Sommer und Kindheitsträume verschmelzen ... kommt dabei ein globaler Hype heraus!

Von: Johannes Gehrling

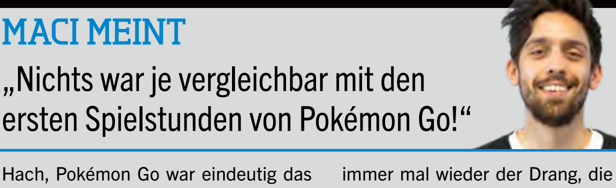
Der Sommer 2016 war ein ganz Besonderer. Nicht, weil er besonders heiß oder trocken war, das ist ja dank Klimawandel mittlerweile normal. Nein, weil Anfang Juli ein Mobile-Game erschien, das in Windeseile die Herzen der Menschen eroberte und noch mehr Leute raus an die frische Luft trieb. Was, ein Videospiel bringt die Leute vor die Tür? Ja, denn um Pokémon Go zu spielen, ist es unabdingbar, die reale Welt zu erkunden, primär zu Fuß. Das Spiel wird von Niantic entwickelt, das vor einigen Jahren aus Google heraus als eigenständige Firma hervorging und zuvor mit Ingress bereits ein sehr ähnliches Spiel am Start hatte. Ingress allerdings war niemals so erfolgreich wie Pokémon Go, weil dem Niantic-Erstling die zugstarke Franchise fehlte. Das änderte sich, als 2016 Pokémon Go in Folge eines Aprilscherzes erschien, bei dem Google und The Pokémon Company zusammenarbeiteten. Seinerzeit traf man in Google Maps auf die 151 Pokémon der ersten Generation und konnte alle sammeln – getreu dem Motto von Pokémon eben. Pokémon Go vermengte das Prinzip mit Ingress und baute darum herum ein spaßiges ortsbasiertes Spiel und voila, fertig war die Grundlage für einen globalen Hype. Dass es zu diesem kam, lag aber sicher nicht nur an der Qualität des Spiels, die ohne Frage vorhanden ist und durch zahlreiche Updates, Neuerungen und Co. seit Release weiter nach oben getrieben wurde. Nein, das Spiel erschien einfach auch genau zur richtigen Zeit, nämlich erstens im Sommer und zweitens 2016. Warum das Jahr relevant ist? Nun, 2016 waren Smartphones und mobiles Internet bei der Zielgruppe bereits Standard, zugleich spricht Pokémon Go neben Mobilspielern und jüngeren Gamern vor allem all die Menschen im Alter von Mitte 20 bis Mitte 30 an, die seinerzeit mit den ersten Pokémon-Spielen am Game Boy aufwuchsen und sich schon damals immer wünschten, in der realen Welt auf ein großes Pokémon-Abenteuer zu gehen. Pokémon Go hat diesen Wunsch für viele Spieler ein Stück weit erfüllt; und ist bis heute sehr erfolgreich.



JOHANNES MEINT

„Umherwandernde Spielergruppen prägen bis heute das Bild deutscher Großstädte."

Pokémon Go ist bis zum heutigen Tag sehr erfolgreich. Über 3 Milliarden US-Dollar hat das Game bis Ende 2019 bereits in die Kassen von Niantic, Google, The Pokémon Company und Nintendo gespült, die alle an dem Mobile-Game beteiligt sind. Außerdem hat das AR-Spiel den Anblick von Großstädten bis heute verändert. Besonders im Sommer ist der Anblick mittelgroßer Personengruppen mit an Powerbanks per Kabel angeschlossenen Smartphones in den Händen zum üblichen Alltag geworden. Einen so direkten Einfluss auf die für jeden ersichtliche Öffentlichkeit auf den Straßen hatten bisher nur wenige Games. Und vermutlich haben auch nur wenige Spiele so viele Menschen dazu gebracht, sich mehr zu bewegen.



MACI MEINT

„Nichts war je vergleichbar mit den ersten Spielstunden von Pokémon Go!"

Hach, Pokémon Go war eindeutig das größte Spiele-Phänomen, dass ich bis zum heutigen Tag erleben durfte. Hätte mir jemand Ende der 90er Jahre erzählt, dass wir alle durch die Gassen und Parks unserer Heimatstadt schlendern, nur um noch mehr Pokémon auf einem kleinen Mobilfunktelefon zu sammeln, ich hätte es nicht für möglich gehalten. Bis heute überkommt mich immer mal wieder der Drang, die App anzuschmeißen und meine Umgebung weiter nach den kleinen Taschenmonstern zu durchforsten. Selbst, wenn es nur für ein paar Minuten ist. Pokémon Go hat es in Windeseile geschafft, sich für mich zur nostalgischen Erinnerung zu entwickeln. Es klingt für den einen oder anderen vielleicht überzogen, aber das werde ich niemals vergessen.



Drachen zu erschlagen ist euer Job – die Echsen sind Highlight und Markenzeichen des Spiels.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Hersteller: Bethesda
Termin: 11. November 2011
Plattform: PC, PS4, Switch u. v. m.

The Elder Scrolls 5: **Skyrim**

„Der kleine Dovakhiin möchte aus dem Kinderparadies abgeholt werden" – The Elder Scrolls 5: Skyrim beeinflusste nicht nur die Spielelandschaft.

Von: Katharina Pache

Das Rezept von Skyrim ist nicht besonders innovativ, zugegeben – bereits die beiden Vorgänger Oblivion und Morrowind bedienten sich größtenteils der gleichen Mechaniken, auch in nachfolgenden Werken blieb Bethesda der Erfolgsformel treu. Aber genau diese Mischung erreichte und begeisterte 2011 so viele Spieler wie nie zuvor. Himmelsrand ist groß, Himmelsrand ist gefährlich, und Himmelsrand ist euer Spielplatz. Was ihr darin anstellt, bleibt weitestgehend euch überlassen. Räumt Hügelgräber leer, lest alle Bücher, erschlagt Drachen, richtet euer Haus ein, tötet NPCs, werdet Chef aller Gilden, spielt einen muskelbepackten Nord oder einen listigen Argonier und taucht ein in eine raue Fantasy-Welt, die man so zuvor noch nicht gesehen hatte. Während Skyrim spielerisch keine Wagnisse einging, sogar Features der Vorgänger kürzte, erfreute es sich immenser Beliebtheit, die sich in glänzenden Verkaufszahlen (30 Millionen Kopien, systemübergreifend bis heute), jeder Menge Auszeichnungen und vielen Portierungen niederschlug. Wenige Spiele nehmen zudem einen so großen Stellenwert in der Pop- und Internetkultur ein: Wir verdanken Skyrim unter anderem eine Menge „Pfeil im Knie"-Witze, mindestens zwei Kinder mit dem Namen Dovakhiin sowie unzählige Fus-Ro-Dah-Youtube-Videos. Immer noch sehr aktiv ist die Mod-Szene rund um Bethesdas Rollenspiel, die teilweise skurrile Blüten treibt – etwa in der Form einer Modifizierung, die alle Drachen durch Thomas the Tank Engine ersetzt. ❑




Zu Fuß oder zu Pferde, das Reich Himmelsrand ist euer ganz persönlicher Spielplatz.

KATHARINA MEINT



„Ich kriege immer noch Gänsehaut, wenn ich den alten Trailer sehe."

The Elder Scrolls – vor allem Morrowind – nehmen einen großen Platz in meiner persönlichen Spielergeschichte ein. Ich habe (wie wohl die meisten) Skyrim mehrmals durchgespielt, aber immer als schleichender Kajhiit. Irgendwie macht mir das eben am meisten Spaß, auch wenn ich das alles schon kenne. Vielleicht ist das auch ein Schlüssel zum Erfolg von Skyrim: Man weiß, was man bekommt, wenn man ein Elder Scrolls einlegt. Das inkludiert zwar auch Bugs und seltsame Glitches, aber selbst die verzeihen die meisten dem Spiel ja gerne. Ob The Elder Scrolls 6 die aktuelle Dekade prägen wird? Schön wäre es, aber die letzten Bethesda-Spiele haben mir nicht unbedingt Hoffnung auf eine neue RPG-Offenbarung gemacht.

MARIA MEINT



„Was würden die Leute nur ohne euch tun? Tanzen? Singen? Lächeln? Alt werden?"

The Elder Scrolls Morrowind ist mein persönlicher Zauberberg. Selten habe ich mich in einer virtuellen Fantasy-Welt so verlieren können wie in den Ödlanden von Vvardenfell. Nach dem für meinen Geschmack zu sterilen und bunten Nachfolger Oblivion, konnte ich den Release des wieder düsteren Skyrim im November 2011 kaum erwarten. Skyrim ist zwar kein Morrowind, dennoch hatte mich die alte Faszination erneut fest im Griff. Ich liebe die ausschweifende Welt von Himmelsrand, ihre Gilden und die vielen Möglichkeiten, Schindluder zu treiben. Erst 2018 habe ich Skyrim erneut durchgespielt. Und wie es sich gehört, natürlich wieder als Bretonin mit Pfeil und Bogen. Das ist zwar nicht sonderlich effektiv, aber spaßig.

Von der Story über die Grafik bis hin zu den Quests: Die Qualität glänzte aus jeder Programmzeile.

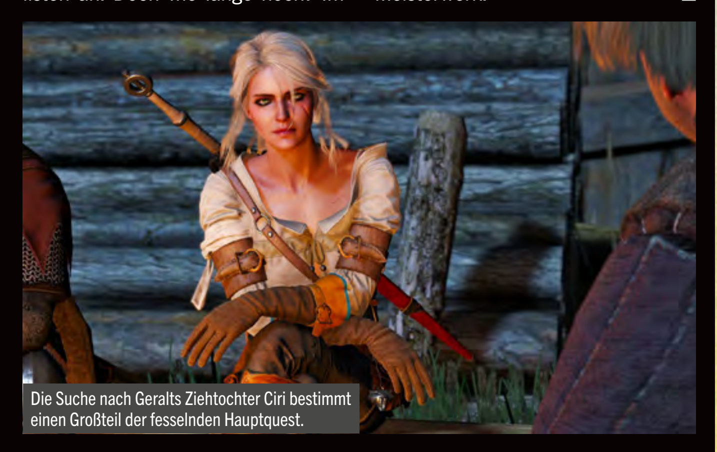
The **Witcher 3**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt
Hersteller: CD Projekt
Termin: 19. Mai 2015
Plattform: PC, PS4, Xbox One, Switch

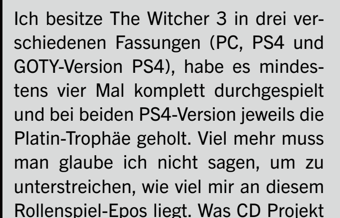
Detailverliebte Open World trifft Wahnsinnsstory: Im Jahr 2015 schockte der Witcher die Konkurrenz. Damit bleibt das Rollenspiel bis heute unerreicht.

Von: Felix Schütz

Spätestens als man mit Plötze im Abendrot durch Velens Wälder ritt, als man Ciri das erste Mal in die Arme schloss, als man Könige stürzte und Zauberinnen verführte, da gab es keine Zweifel mehr: The Witcher 3 war die neue Referenz. Mit seinem irre ambitionierten Fantasy-Abenteuer gelang CD Projekt auf Anhieb der Sprung in die Open World – und ließ zahllose Skeptiker verstummen. Viele dachten, man könne keine offene Welt à la Skyrim mit derart intensivem Storytelling kombinieren, wie man es von CD Projekt gewohnt war. Doch The Witcher 3 zeigte: Das geht. Und wie! 50 Stunden intensive Hauptquest mit zig denkwürdigen Momenten, stark geschriebene Charaktere (man denke nur an den blutigen Baron!), knifflige Entscheidungen mit spürbaren Auswirkungen und ein mordscooler Held allein hätten bereits ein tolles Spiel ergeben. Doch zusätzlich gab es auch riesige Landmassen zu erkunden, die nochmals mehr als 50 Stunden an Nebenaufgaben, Dungeons, Schatzsuchen und vielem mehr bereit hielten. Allein in der prächtigen Stadt Novigrad konnte man problemlos ein paar Tage zubringen. Nicht alles war perfekt, es gab viel nutzlose Beute, der Schwierigkeitsgrad fiel oft zu leicht aus. Doch all das verblasste angesichts des umwerfenden Gesamtpakets, das später dank zweier riesiger DLCs nochmal gute 30 Stunden größer wurde. Auch heute noch sieht das Spiel fantastisch aus. Und führt ungehindert zahllose Bestenlisten an. Doch wie lange noch? Im April veröffentlicht CD Projekt sein neues Spiel Cyberpunk 2077 – und viele rechnen schon jetzt mit einem Meisterwerk. ❑


Die Suche nach Geralts Ziehtochter Ciri bestimmt einen Großteil der fesselnden Hauptquest.

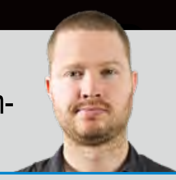
MATTHIAS MEINT



„Ich habe mehrere Hundert Stunden in das Spiel versenkt und keine Sekunde bereut."

Ich besitze The Witcher 3 in drei verschiedenen Fassungen (PC, PS4 und GOTY-Version PS4), habe es mindestens vier Mal komplett durchgespielt und bei beiden PS4-Version jeweils die Platin-Trophäe geholt. Viel mehr muss man glaube ich nicht sagen, um zu unterstreichen, wie viel mir an diesem Rollenspiel-Epos liegt. Was CD Projekt Red hier abgeliefert hat, ist einfach ein, trotz seiner vorhanden Mängel, nahezu perfektes Stück Spielekunst. Die Charaktere sind großartig, die nahtlose Verzahnung von Handlung, Haupt- und Nebenquests sucht seinesgleichen und die detailverliebte Umsetzung des Universums zieht einen immer wieder in seinen Bann. Ich bin gespannt, wann andere Entwickler dieses Niveau erreichen. Ich hoffe bald.

FELIX MEINT



„Ein Ausnahmespiel, an dem sich die Konkurrenz auch in Zukunft messen muss"

Ich weiß noch gut, wie ich vor etwa sieben Jahren ein paar Entwickler von CD Projekt bei uns im Büro begrüßen durfte. Zur Erinnerung: Wir waren eine der weltweit ersten Redaktionen, die das Spiel in Aktion erlebten, damals noch als frühe, unfertige Alpha-Version. Was ich hinter verschlossenen Türen sah, war beeindruckend, ließ mich aber auch zweifeln: Ich dachte einfach nicht, dass CD Projekt all diese Versprechen wirklich einlösen wird. Haben sie aber. Das Spiel wurde teilweise sogar noch besser als erwartet! Ich spiele es derzeit zufällig wieder und bin immer noch verblüfft, wie viel Spaß das macht. Ob das ambitionierte Cyberpunk 2077 da rankommen wird? Ich bin ja ein bisschen skeptisch. Doch nach The Witcher 3 weiß ich: Das kann auch ein gutes Zeichen sein.

Trials of Mana

Von: Katharina Pache

Als Fan von japanischen Rollenspielen hat man es derzeit echt gut! Mit Trials of Mana erscheint nächstes Jahr ein echtes Schwergewicht im neuen Gewand – hier erfahrt ihr alles zum Remake des Klassikers.

Eigentlich ist Trials of Mana für das SNES ja schon ein richtig alter Hut und noch dazu abseits einer Switch-exklusiven Retro-Sammlung bei uns niemals erschienen Wieso dann eine Vorschau? Ganz einfach: Der dritte Teil der Rollenspielreihe Seiken Densetsu, in Deutschland als Mana-Serie bekannt, erscheint Anfang 2020 in einer Neuauflage mit moderner Grafik. Aber das ist noch nicht alles! Das Kampfsystem wurde einer Frischzellenkur unterzogen, Dialoge wurden erweitert, Teile des Soundtracks sind ebenfalls neu. Da lohnt sich ein zweiter Blick!

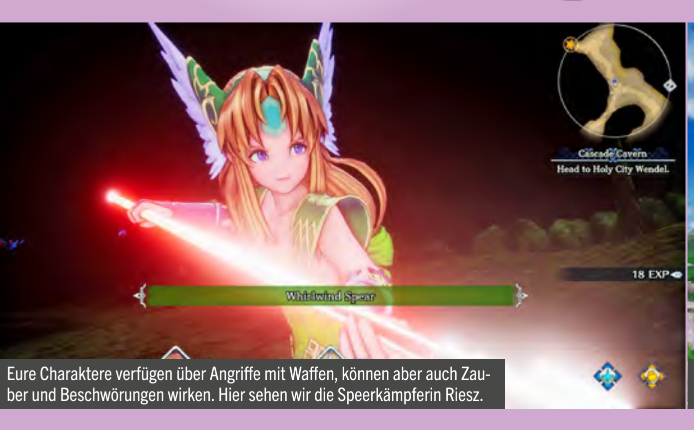
Drei Helden sollt ihr sein

Wir geben zunächst eine Entwarnung: Ihr müsst die beiden Vorgänger nicht kennen, um mit Trials of Mana im April 2020 Spaß zu haben. Die Handlungen sind durch das Setting nur lose miteinander verbunden. Trials of Mana war auf jeden Fall schon 1995 ein ambitioniertes Rollenspiel mit großem Umfang, hohem Wiederspielwert und sogar Tag-und-Nacht-Wechseln. Von insgesamt sechs Charakteren, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften, Persönlichkeiten und Geschichten, wählt ihr drei aus – einen Protagonisten und zwei Begleiter für eure Party. Nicht nur die Wahl der Figuren, auch eure Entscheidungen wirken sich auf den Verlauf der Handlung aus, sodass ihr nach einem Durchgang noch lange nicht alles gesehen habt. Euer Ziel ist – wie so oft in Spielen – die Rettung der Welt. Abhängig von der Wahl eures Protagonisten (oder eurer Protagonistin) erlebt ihr in unterschiedlichen Situationen, wie eure Heimat und euer Leben aus den Fugen gerät. Das hat mit dem Erwachen von acht bösen Monstern zu tun, die von der Mana-Göttin einst mit dem Mana-Schwert besiegt und gebannt wurden. Seitdem schläft die Gute im Mana-Baum, doch ihre Kräfte schwinden und finstere Mächte versuchen, die acht Monster für ihre Zwecke zu nutzen. Zeit für einen Helden – oder drei!

Sinnvolle Modernisierungen

Wie üblich in den Mana-Spielen setzt ihr euch in Echtzeit zur Wehr. Allerdings wurde das Kampfsys-

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. April 2020



Eure Charaktere verfügen über Angriffe mit Waffen, können aber auch Zauber und Beschwörungen wirken. Hier sehen wir die Speerkämpferin Riesz.



Statt in der altbekannten Iso-Draufsicht vieler SNES-Rollenspiele bewegt ihr euch im Remake in der Third-Person-Perspektive durch dreidimensionale Welten.


Die Kaskadenkaverne besucht ihr recht früh im Abenteuer auf der Reise nach Wendel. Wer euch begleitet, hängt von eurer Wahl der Helden zum Spielstart ab.



Erreicht ihr ein gewisses Level, könnt ihr eure Klasse ändern. Jeder Held und auch jede Klasse verfügen rollenspieltypisch über bestimmte Vorzüge und Nachteile.

tem für das Remake deutlich erweitert und mit modernen Aspekten versehen. So könnt ihr nun etwa ausweichen, springen und diverse Kombos entfesseln. Eure Helden nutzen Waffen und Magie, um den Feinden einzuheizen; wie im Genre üblich steigen sie im Level auf, wenn ihr genug Erfahrung sammelt. An bestimmten Punkten der Entwicklung habt ihr die Möglichkeit, Klassen zu wechseln und eure Party so noch besser an eure Vorlieben anzupassen. Gesteuert wird immer nur ein Mitglied des Trios, während die anderen beiden den von euch festgelegten Anweisungen folgen. Welche taktischen Möglichkeiten euch offenstehen, hängt natürlich nicht zuletzt auch davon ab, für welche Figuren ihr euch am Anfang des Abenteuers entschieden habt.

Eine große Herausforderung für die Entwickler des Remakes von Trials of Mana – niemand aus dem Team des Originalspiels ist mit von der Partie – war die Optik. Bei der klassischen Pixel-Grafik bleibt dem Spieler recht viel Raum, um sich Details der Helden selbst auszumalen. Das Aussehen der Figuren mit der Unreal Engine 4 in die dritte Dimension zu übertragen, dabei ihrer ursprünglichen Erscheinung gerecht zu werden und für Wiedererkennungswert zu sorgen, bereitete den Designern eine Weile Kopfzerbrechen. Ebenfalls kompliziert war die Umsetzung der Animationen: Im 16-bit-Abenteuer waren die Bewegungen überzeichnet, passend zur detailärmeren Optik, bei der subtile, aber realistische Reaktionen der Figuren untergegangen wären. Und zuletzt die größte Schwierigkeit: Da Seiken Densetsu 3 nur in Japan erschien, das Remake aber auch in Nordamerika und Europa veröffentlicht wird, muss es in unseren Breitengraden ganz ohne Nostalgiebonus überzeugen. Ziel ist, dass diejenigen, die das Original nicht kennen, in der Neuauflage zwar an die goldene Ära der SNES-Rollenspiele erinnert werden, aber auch ohne rosarote Nostalgiebrille ein durchweg gelungenes Rollenspielabenteuer erleben. Ob das gelingt, wissen wir erst in einem halben Jahr. Am 24. April erscheint Trials of Mana weltweit auf PS4, Switch und PC.

Wieso das Original anno dazumal nicht den Weg in den Westen geschafft hat? Eine endgültige Antwort blieb Square Enix immer schuldig. Ursprünglich war ein Release in der zweiten Jahreshälfte 1995 in den USA geplant. Gescheitert ist die Veröffentlichung von Trials of Mana dann Gerüchten zufolge an den hohen Kosten, die die Übersetzung verschlungen hätte, Bugs, deren Bearbeitung nicht schnell genug möglich gewesen wäre, und dem Aufstieg der Konkurrenzkonsolen Playstation und Sega Saturn. 24 Jahre später ist das aber zum Glück gar nicht mehr so wichtig, denn die Originalversion ist in der Collection of Mana erhältlich und die frische Fassung des Kult-Rollenspiels wartet ab Ende April auf begeisterte Fans und all die Neulinge, die zuvor noch nicht mit dem Spiel Bekanntschaft schließen konnten. ❑

KATHARINA PACHE MEINT



„Trials of Mana: neu und doch irgendwie ein guter alter Bekannter.“

Auch ich gehöre zu denjenigen, die Seiken Densetsu 3 zum ersten Mal im Rahmen der Collection of Mana gespielt haben. Beim Test der Neuauflage freue ich mich nicht nur darauf, den Klassiker in einem hübschen neuen Gewand zu sehen und die Modernisierungen zu begutachten, sondern auch darauf, nun mit einem anderen Heldentrio die Geschichte des Rollenspiels zu erleben. Die überarbeitete Gestaltung der Figuren gefällt mir ganz gut und fängt die Charakteristik der Original-Sprites ordentlich ein. Dass beim Kampfsystem vergleichsweise viel verändert wurde, finde ich sinnvoll, denn seit 1995 hat sich in dieser Hinsicht bei Japano-Rollenspielen viel getan. Meine Kollegin Susanne von unserem Schwestermagazin buffed hatte bereits auf der Gamescom die Gelegenheit, Trials of Mana zu spielen, und zwar den Part zu Beginn des Spiels, bei dem man aus der besetzten Stadt Jadd flieht, um weiter nach Wendel zu reisen. Ihr hat der Ausflug in die moderne Mana-Welt gut gefallen, weshalb auch ich frohen Mutes bin, dass dieses Remake mindestens so viel Spaß macht wie das Original. Einen Wermutstropfen gibt es jedoch: Das neue Seiken Densetsu 3 wird, anders als 1995 die SNES-Ausgabe, keinen Mehrspielerpart bieten.


Beim Kampf gegen das Böse und für die Rettung der Welt dürfen natürlich auch eindrucksvolle Obermotze nicht fehlen.

Digimon **Survive**

Was die Stärke der Marke betrifft, mussten sich die Digimon den allseits beliebten Pokémon seit jeher geschlagen geben. Auf Survive solltet ihr trotzdem ein Auge haben!

Von: Katharina Pache

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Witchcraft
Termin: 2020

Nicht viel später als die Pokémon erblickten die Digimon in den 90er-Jahren das Licht der (digitalen) Welt. Als Weiterentwicklung des Tamagotchi konnten Japaner ab Juni 1997 Taschenmonster herumtragen, sie pflegen und gegeneinander kämpfen lassen. Aus dem Hosentaschenspiel erwuchs bald eine Marke mit beträchtlichen Ausmaßen, mit vielen Animeserien, Mangas, Filmen und natürlich auch Spielen im Schlepptau. Im Vergleich zur Nintendo-Konkurrenz ging und geht es bei den Digimon-Kollegen stets etwas düsterer zu, die Kreaturen sehen teilweise martialischer aus – außerdem können Digimon sprechen! Aus den Grundzutaten strickt Bandai Namco nun ein Survival-Rollenspiel mit taktischem Kampfsystem und Persona-Flair. Spannende Mischung!

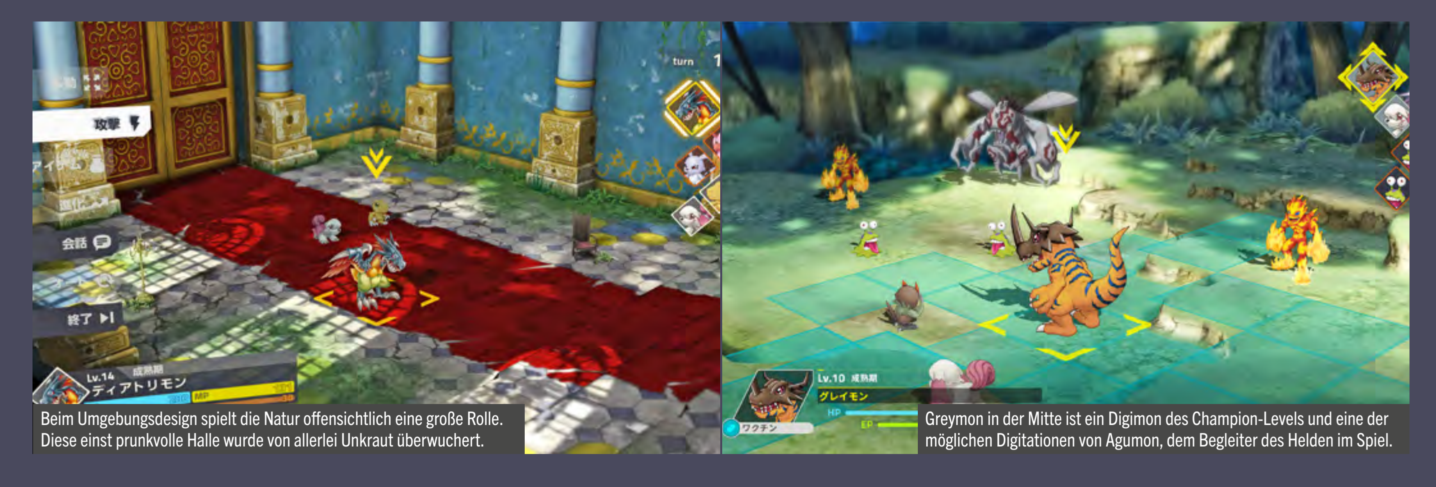
Schüler und Helden

In Digimon Survive schlüpft ihr in die Rolle des Helden Takuma Momotsuka, eines Schülers von etwa 11 Jahren. Beim Aufenthalt im Feriencamp wird er während des Besuchs eines Schreins in eine fremde, bedrohliche Welt voller Monster entführt. Dort macht Takuma Bekanntschaft mit Agumon, dem orangefarbenen Dino-Digimon, an das sich ältere Semester vielleicht noch als Begleiter von Held Tai aus der ersten Animeserie erinnern, die 2000 in Deutschland ausgestrahlt wurde. Ändern oder anpassen könnt ihr den Helden übrigens nicht, er ist der festgelegte Protagonist des Rollenspiels. Immerhin muss er nicht alleine ums Überleben kämpfen, auch andere Kinder sind in die Digimon-Welt gerutscht. Etwa die ruhige Aoi mit ihrem Digimon-Partner Labramon und der stets vergnügte Minoru, ein Klassenkamerad von Takuma, mit seinem Monsterbegleiter Falcomon. Wahrscheinlich werdet ihr weitere Menschen treffen, welche die Gruppe der Kämpfer erweitern werden. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers sind Gespräche



Gespräche und Entscheidungen sind ein wichtiger Bestandteil von Digimon Survive. Von euren Aktionen und Aussagen hängt im Spiel viel ab!


Wen attackiert Wargreymon hier? Man erkennt es nicht so gut, aber vermutlich ist der Gegner ein Okuwamon, ein Insekten-Digimon vom Typ Virus.



Beim Umgebungsdesign spielt die Natur offensichtlich eine große Rolle. Diese einst prunkvolle Halle wurde von allerlei Unkraut überwuchert.

Greymon in der Mitte ist ein Digimon des Champion-Levels und eine der möglichen Digitationen von Agumon, dem Begleiter des Helden im Spiel.

und Entscheidungen. Es kann dabei durchaus zu ernsten Konsequenzen kommen, bis hin zum Tod von Mitstreitern! Das Konzept von Digimon Survive erinnert in dieser Hinsicht an japanische Visual Novels oder Mix-Rollenspiele wie Persona 5. Unterschiedliche Enden hat das Spiel auch in petto, und selbst die Digitationen der Monster hängen davon ab, wie ihr euch verhaltet. Doch der Titel hat noch mehr zu bieten!

Zug um Zug zum Sieg

Klar, zu Digimon gehört Action dazu und die kommt in Survive neben all den harten Entscheidungen nicht zu kurz. Abseits der Gespräche und des Untersuchens der Umgebung tragt ihr rundenbasierte Gefechte auf schachbrettartigen Feldern aus. Etwa 100 spielbare Digimon tauchen im Abenteuer auf. Natürlich sind das sehr viel weniger Monster als bei Pokémon Schwert und Pokémon Schild, allerdings betont Producer Habu, dass es in Digimon Survive auch nicht in erster Linie darum gehen soll, alle Kreaturen zu sammeln, sondern dass Story und Kämpfe im Mittelpunkt stehen. In den Auseinandersetzungen wählt ihr unterschiedliche Attacken und, ausreichend Energiereserven vorausgesetzt, die Option, eure Monster durch Digitation zu verwandeln. Energie bezieht ihr unter anderem, indem ihr während der Kämpfe mit Digimon sprecht und Attacken landet. Aber sicher wird es noch andere Möglichkeiten geben, die Energievorräte aufzufüllen. Die ersten Bilder zeigten vor allem Eindrücke aus Duellen in einer Waldumgebung, sicherlich wird es aber nicht bei dieser einen Gegend als Spielplatz bleiben. Auf dem Bild rechts etwa erkennt man einen Flur in einer Art verfallenem Palast, in dem sich die Digimon der Helden herumtreiben. Das Schachbrettmuster auf dem Boden wiederum, das den Bewegungsradius der Figuren anzeigt, erinnert an Taktik-Rollenspiele wie Advance Wars oder auch Fire Emblem: Three Houses.

Kein Sci-Fi, dafür Survival

Die Digimon-Spiele folgen keinem so festgelegten Muster wie die Pokémon-Spiele. Dementsprechend haben die Entwickler auch stets mehr Freiheiten beim Umsetzen der Abenteuer. Digimon Survive wirkt mit seiner Mixtur aus Visual Novel und Taktik-Rollenspiel auf jeden Fall interessant und dürfte auch für diejenigen geeignet sein, die mit den digitalen Monstern bislang keinen Kontakt genossen haben. Vorkenntnisse werden mangels eines Vorgängerspiels nicht benötigt, die Digimon-Welt ist für die Helden selbst auch ganz neu. Sci-Fi-Elemente wie im letzten großen Digimon-Spiel Cyber Sleuth sollen bei Survive übrigens nicht zum Einsatz kommen. Wie es um die titelgebenden Survival-Elemente im Spiel bestellt ist, wurde bislang noch nicht näher ausgeführt. Vermutlich gibt es eine Art Basis-Management, bei dem ihr euch um Verpflegung und andere Vorräte kümmern müsst. Wenn der Releasetermon, äh, Releasetermin näherrückt, gibt es sicher weitere Neuigkeiten. Allerdings wurde die Veröffentlichung verschoben: Digimon Survive erscheint erst 2020 anstatt wie ursprünglich geplant Ende 2019, und zwar weltweit für PS4, Switch, Xbox One und PC. ❑

KATHARINA PACHE MEINT

„Da digitiere ich doch beinahe wieder zu einem Digimon-Fan!"

Heutzutage verfolge ich die Digimon-Welt nicht mehr privat, nur noch beruflich. Mit 13 war das natürlich etwas anderes, ich habe die Serie damals recht gerne gesehen. Und mit Digimon Cyber Sleuth hatte ich zuletzt ebenfalls Spaß. Die Aufmachung von Digimon Survive gefällt mir sehr gut, ich stehe auf die Persona-Elemente und die Aussicht, dass meine Entscheidungen schwerwiegende Konsequenzen haben können. Bislang gibt es zwar keine weiterführenden Informationen dazu, aber einen Mehrspielermodus wird Digimon Survive wohl auch bieten. Ob man dabei im Koop-Modus die Welt erkundet oder bei Versus-Gefechten Geschick beweist? Und ist das jetzt zu frevelhaft, wenn ich sage, dass mir Digimon Survive im Vergleich mit Pokémon Schwert und Pokémon Schild so viel spannender vorkommt? Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben. Das Studio hinter Survive mit dem Namen Witchcraft ist bislang vor allem als Zuarbeiter bei großen Spielen in Erscheinung getreten, gerüchteweise unter anderem bei Zelda: Breath of the Wild und beim DLC zu Bloodborne. Ihre eigenen Werke sind bislang nur in Japan erschienen und eher dem Nischengenre zuzuordnen. Aber das muss ja nichts heißen – 2020 kann kommen!



Ihr müsst herausfinden, wie ihr wieder in eure Welt gelangt. Dafür untersucht ihr Hinweise in der Umgebung mit dem Fadenkreuz.



Fiesen Orksen und anderen Fantasy-Monstern den Hintern zu versohlen, war schon der Schwerpunkt des ersten Dark Alliance – dürfte sich wohl nicht ändern.

Dark Alliance

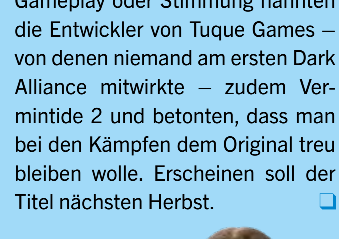
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: Herbst 2020

Eines der besten PS2-Action-Rollenspiele feiert 2020 ein unvorhergesehenes Multiplattform-Comeback!

Von: Sascha Lohmüller

Erinnert ihr euch noch an Baldur's Gate: Dark Alliance? Für alle U30-Leser: Das war ein Action-RPG, das anno 2001 für die Playstation 2 erschien und als konsoliger Ableger des Kult-Rollenspiels Baldur's Gate gedacht war. Spielerisch orientierten sich die Entwickler damals an Diablo, warfen jedoch das Loot-System weitestgehend über Bord. Bessere Waffen und Ausrüstung gab's eher beim Händler gegen handfestes Gold. Dafür hattet ihr die Wahl zwischen drei grundlegend unterschiedlichen Charakteren samt Fähigkeitenbaum, die auch euer Gameplay bestimmten: Bogenschütze Vahn, Magierin Adrianna oder Zwergenhaudrauf Kromlech. Einen vierten, prominenten Charakter schaltete man nach einem erfolgreichen Spieldurchlauf frei: Dunkelelf-Waldläufer Drizzt Do'Urden. Warum wir euch das alles erzählen? Ganz einfach, weil auf den Game Awards jüngst ein Nachfolger angekündigt wurde. Der hört auf den schlichten Namen Dark Alliance und hat natürlich wieder die Dungeons&Dragons-Lizenz an Bord. Ansonsten ändert sich erst einmal nicht so arg viel. Erneut führt ihr ein Quartett aus Fantasy-Helden in die Schlacht, tretet dabei wahlweise alleine an oder sucht euch on- wie offline ein paar Mitstreiter. Auch einer der alten Charaktere ist an Bord: Schlumpf-Ranger Drizzt. Diesmal sogar von Anfang an, denn ihr müsst ihn nicht mehr extra freischalten. Stattdessen soll er wohl eine zentrale Rolle in der Story spielen. Im Vorgänger war er naturgemäß nur ein kleiner Fan-Bonus. Seine Begleiter sind diesmal Bogenschützin Cattie-brie, Zwergen-König und Tank Bruenor sowie Barbar Wulfgar. Im Gegensatz zum Vorgänger mit seinen drei neu erfundenen Helden sind das alles bekannte Charaktere aus dem D&D-Universum, Lore-Fans können sich also wohl auf ein deutlich stimmigeres Abenteuer in den Vergessenen Reichen freuen. Als Inspiration in Sachen Gameplay oder Stimmung nannten die Entwickler von Tuque Games – von denen niemand am ersten Dark Alliance mitwirkte – zudem Vermintide 2 und betonten, dass man bei den Kämpfen dem Original treu bleiben wolle. Erscheinen soll der Titel nächsten Herbst. ❑

SASCHA MEINT



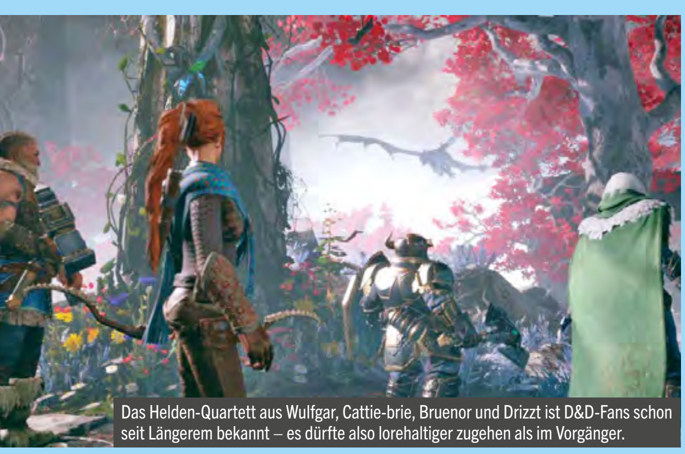
„Die Infos sind noch rar, behalte ich aber im Auge!"



Baldur's Gate: Dark Alliance zählt zu meinen liebsten PS2-Spielen, Dungeons & Dragons mag ich auch schon seit über 20 Jahren, Drizzt ist eine coole Socke und Vermintide 2 als Inspiration ist jetzt auch nicht der schlechteste Einfall. Insofern bin ich gespannt, ob Dark Alliance sowohl seinem Vorgänger gerecht werden kann als auch genug moderne Einflüsse mit sich bringt. Allzu viele Infos gibt es ja noch nicht wirklich, der Trailer war eher so „naja". Kann dementsprechend auch in die Hose gehen, aber ich hoffe, dass D&D-Mama Wizards of the Coast da einen genauen Blick drauf behält.



Dunkelelf-Waldläufer Drizzt war schon im Vorgänger als Bonus-Charakter dabei, nun spielt der Roman-Held wohl eine weitaus prominentere Rolle.



Das Helden-Quartett aus Wulfgar, Cattie-brie, Bruenor und Drizzt ist D&D-Fans schon seit Längerem bekannt – es dürfte also lorehaltiger zugehen als im Vorgänger.


Jill Valentine, Carlos Olivera und Co. wollen eigentlich nur aus der Stadt entkommen, werden aber unerbittlich von Zombies und der Nemesis-Biowaffe gejagt.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 3. April 2020

Resident **Evil 3**

Die zombifizierten Spatzen pfiffen es bereits von den Dächern, aber jetzt haben wir Gewissheit: Auch Resident Evil 3 bekommt ein Remake.

Von: Christian Dörre

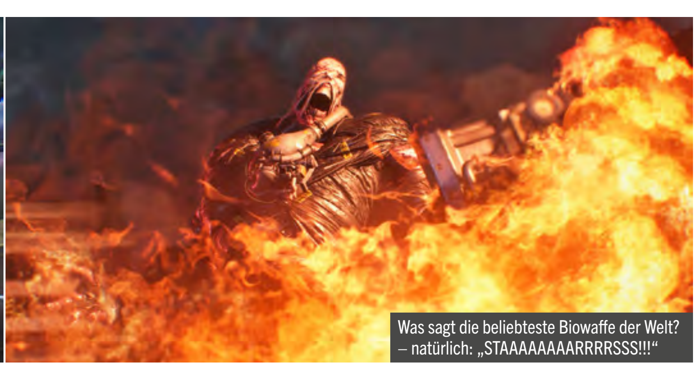
Das Remake von Resident Evil 2 war nicht nur qualitativ super, sondern auch noch kommerziell überaus erfolgreich, sodass wohl jedem Gamer irgendwie klar war, dass auch der kultige dritte Teil, der 1999 auf der ersten Playstation erschien, eine Neuauflage bekommen wird. Kurz vor den Game Awards wurde Resident Evil 3 dann auch endlich angekündigt und soll bereits am 3. April 2020 erscheinen. Wie im Original spielt die Geschichte kurz vor und nach dem zweiten Teil und wir übernehmen die Rolle von Jill Valentine, die von S.T.A.R.S. suspendiert wurde und sich auf dem Weg aus Raccoon City befindet. Allerdings wird daraus erst mal nichts, denn die Stadt wird von Zombiehorden überrannt und Jill trifft nur noch auf wenige Überlebende. Als wären die Untoten nicht genug, beordert die böse Umbrella Corporation auch noch ihre neue Bio-Waffe namens Nemesis nach Raccoon City. Dieses Monstrum soll alle verbliebenen S.T.A.R.S.-Mitglieder ausfindig machen und töten, damit diese nicht ausplaudern, dass Umbrella in das ganze Chaos verwickelt ist. Es beginnt eine erbarmungslose Jagd. Wie das Remake von Resident Evil 2 soll auch die Neuauflage von Resi 3 den Charme des Originals einfangen, sich gleichzeitig aber moderner anfühlen. Grafik, Animationen, Steuerung und genereller Spielablauf wurden hierfür natürlich aus dem Remake des zweiten Teils übernommen. Allerdings soll Resident Evil 3 etwas actionlastiger sein als der Vorgänger und eine etwas andere Art von Survival-Horror bieten. Statt der engen Gänge der Polizeistation ist man nun auf den weitläufigen Straßen der Stadt unterwegs, wo natürlich mehr Monster lauern. Statt intimem Horror soll nun mehr Panik vermittelt werden. Resident Evil 3 soll etwas mehr Run&Gun-Gameplay bieten als der eher ruhige zweite Teil. Zudem soll Nemesis noch weitaus unangenehmer sein und überraschender auftauchen als Mister X in Resi 2. Das hört sich zwar nach Dauer-Action an, doch eine ermüdende Ballerbude wie Resident Evil 6 müssen wir wohl nicht befürchten. Dafür zeigten die Entwickler beim letzten Remake zu viel Fingerspitzengefühl. ❑

CHRISTIAN MEINT

„Survival-Horror de luxe – Resident Evil 3 wird ein Kracher! “

Das Remake von Resident Evil 2 ist eines meiner Topspiele des letzten Jahres, umso mehr freute ich mich über die Ankündigung einer Neuauflage des dritten Teils. Das bisher vorgestellte Material sieht klasse aus und der Trailer versprüht schon mehr Horror-Atmosphäre als diese ganzen neumodischen Grusel-Walking-Simulatoren zusammen. Schön auch, dass die USK heutzutage wohl nicht so viel zu bemängeln haben wird wie damals beim Original. Zombies und sonstiges Gekröse werden also ordentlich bluten und nicht Rauchwolken absondern und schließlich blinkend verschwinden.


Grafik, Animationen und Steuerung basieren natürlich auf dem Resi-2-Remake. Dennoch soll sich Resident Evil 3 viel actionlastiger spielen.


Was sagt die beliebteste Biowaffe der Welt? – natürlich: „STAAAAAAAARRRRSSS!!!“

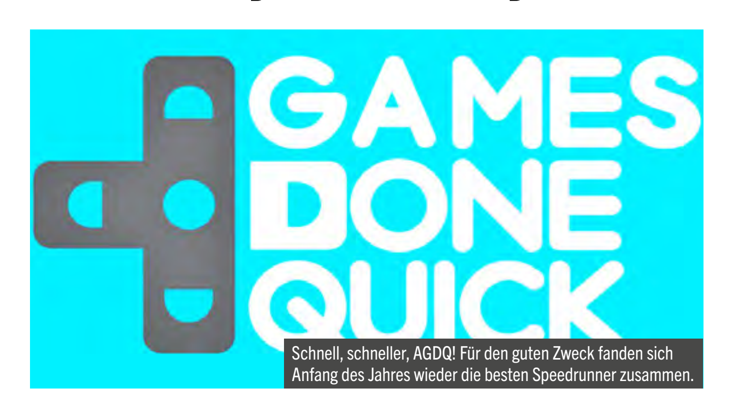
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

AWESOME GAMES DONE QUICK 2020

Speedruns für den guten Zweck waren ein großer Erfolg.

Vom 5. bis 12. Januar fand das großangelegte Speedrun-Event Awesome Games Done Quick 2020 in Orlando statt, bei dem viele Teilnehmer in zahlreichen Spielen und Disziplinen wetteiferten. Dabei wollten sie nicht nur mit ihren Bestzeiten prahlen, sondern gleichzeitig auch möglichst viele Spenden für wohltätige Zwecke sammeln. Das Geld ging an die gemeinnützige Organisation "Prevent Cancer Foundation", die sich dem Kampf gegen den Krebs verschrieben hat. Laut Veranstalter wurde eine Summe von 3,13 Millionen US-Dollar an Spendengeldern eingespielt. Damit stellt das Event einen neuen Rekord auf. Bei der vorherigen Veranstaltung wurde das erste Mal knapp die drei-Millionen-Marke geknackt. Bei Awesome Games Done Quick steht das möglichst schnelle Abschließen unterschiedlichster Spiele im Mittelpunkt. Dafür kommen regelmäßig die besten Speedrunner aus der ganzen Welt zusammen. Unter den Spielen befanden sich diesmal zum Beispiel Bayonetta 2, Super Mario Bros. 3 und viele Retro-Klassiker. Die Liste aller Spiele ist auf der Seite des Veranstalters einsehbar. Die Speedruns werden stets live gespielt, sodass es immer wieder zu spannenden und unvorhergesehenen Momenten kommen kann und sogar Weltrekorde gebrochen werden. Der YouTuber "4shockblast" schaffte es zum Beispiel, einen 21 Jahre alten Rekord im Shooter-Klassiker Doom zu knacken. Der Speedrunner absolvierte das erste Level in gerade mal acht Sekunden. Der vorherige Rekord lag bei neun Sekunden. Die komplette Veranstaltung wurde auf Twitch gestreamt. Die Highlights der Spendenaktion können auf dem offiziellen YouTube-Channel von AGDQ noch einmal angesehen werden. Das AGDQ-Event im Januar war nicht das Letzte in diesem Jahr. Mit den Summer Games Done Quick 2020 findet eine weitere Spendenaktion für die Krebsforschung statt. Der Spenden-Stream läuft vom 21. bis zum 28. Juni. Spendenaktionen in Verbindung mit Streaming- und Gamingevents sind schon seit längerem eine beliebte Methode, Menschen zur Mithilfe bei wohltätigen Zwecken zu animieren. In Deutschland sind Veranstaltungen wie Friendly Fire oder Loot für die Welt die bekanntesten ihrer Art. Wir freuen uns bereits auf das nahende Summer Games Done Quick und auf viele motivierte Unterstützer! ❏ Info: www.gamesdonequick.com

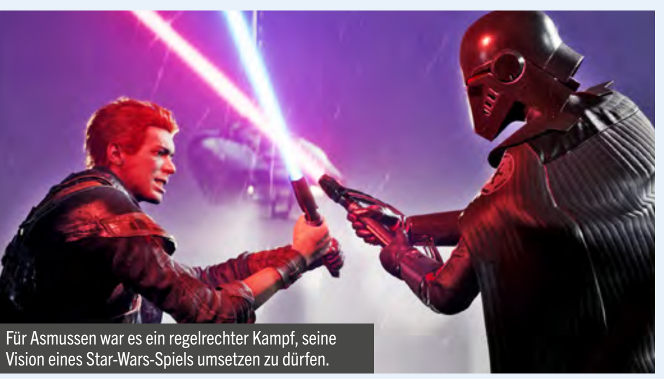


Schnell, schneller, AGDQ! Für den guten Zweck fanden sich Anfang des Jahres wieder die besten Speedrunner zusammen.

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

Lucasfilm wollte das Spiel nicht

Respawn Entertainments Game Director Stig Asmussen äußerte sich in einem Podcast zu den Schwierigkeiten, denen sich das Studio stellen musste, um Star Wars Jedi: Fallen Order entwickeln zu dürfen. Asmussen erzählte davon wie unwillig sich Lucasfilm zeigte, ein Videospiel über einen Jedi zu genehmigen, da die Jedi der "Heilige Gral" der Marke Star Wars seien. Lucasfilm riet dazu, auf Blaster und Kopfgeldjäger statt auf die Macht und Lichtschwerter zu setzen. Doch mit viel Überredungskunst konnte sich Respawn durchsetzen und eine Story über einen Machtanwender erzählen. Mit dem Ergebnis scheinen neben Kritikern und Spielern nun auch die Zuständigen bei Lucasfilm glücklich zu sein. Das Entwicklerstudio arbeitet bereits an einem weiteren Star-Wars-Spiel, wahrscheinlich an Fallen Order 2. ❏ Info: www.interactive.org


Für Asmussen war es ein regelrechter Kampf, seine Vision eines Star-Wars-Spiels umsetzen zu dürfen.

GRAND THEFT AUTO IV

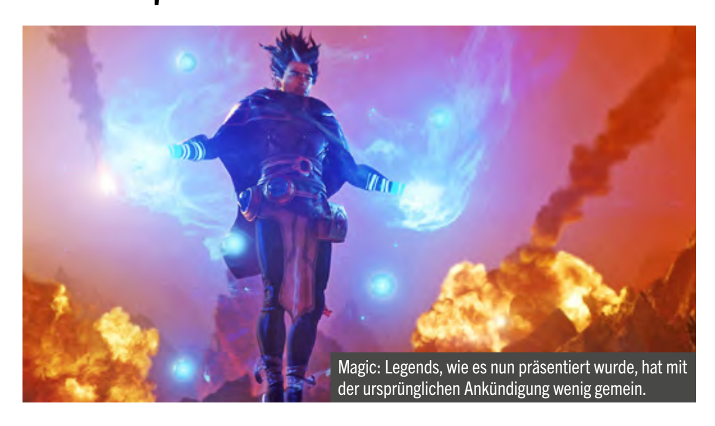
Titel verschwindet von Steam


Künftig kein GTA 4 mehr auf Steam? Das Open-World-Abenteuer sorgt für fragende Blicke.

Ein Raunen ging durch die Steam-Userschaft, als vor kurzem auf einmal GTA 4 nicht mehr zum Verkauf angeboten wurde. Zunächst vermuteten viele Spieler, es könnte an Musik-Lizenzrechten liegen. In der Vergangenheit kam es bereits vor, dass Rockstar einige Lieder aus den Radiosendern im Spiel entfernen musste, weil die Lizenzen für die Songs ausliefen. Im aktuellen Fall handelte es sich allerdings um eine Komplikation mit dem "Games for Windows Live"-Service. Da GTA 4 unter diesem Service lief, der Support von Microsoft jedoch seit längerem eingestellt ist, können auch keine weiteren Aktivierungs-Keys automatisch generiert werden. Ob Rockstar an einen Fix arbeitet oder die Chance nutzt, um den Titel fortan exklusiv über den Rockstar Launcher zu vertreiben, ist nicht bekannt. Wer das Open-World-Game bereits besitzt, kann es weiterhin uneingeschränkt spielen. ❏ Info: www.steampowered.com

MAGIC: LEGENDS

Genre, wechsel dich

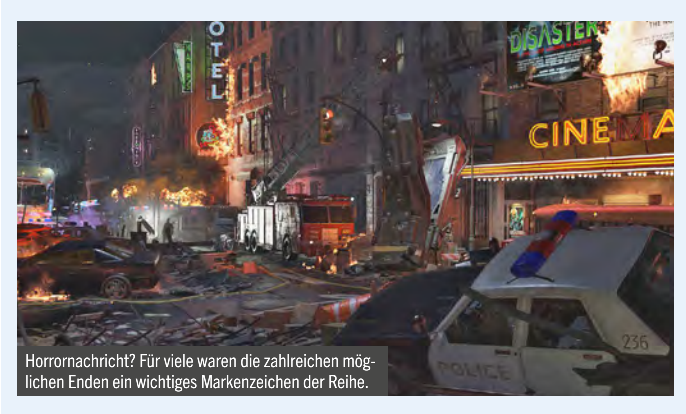

Magic: Legends, wie es nun präsentiert wurde, hat mit der ursprünglichen Ankündigung wenig gemein.

Anfang Januar wurde das erste Mal Gameplay aus dem seit drei Jahren angekündigten Magic: Legends gezeigt – und sorgte für überraschte Gesichter. Wurde es dereinst als MMORPG angekündigt, so scheint es nun vielmehr ein Action-RPG im Stile eines Diablo zu werden. Nix mehr ist's mit rundenbasierten Gefechten, stattdessen gibt es Schnetzeleien in bester Hack&Slay-Manier. Warum der drastische Wandel des Abenteuers? Das Entwicklerstudio Cryptic Games hat eine Begründung dafür parat. So drehe sich das Spiel um großflächige Zauberei und das Beschwören von Kreaturen. In einer Third-Person-Ansicht würden diese Elemente nicht gut rüberkommen und bei großen Monstern würden diese den kompletten Bildschirm einnehmen und man würde nur ihren Hintern und nicht das eigentliche Spielgeschehen sehen. Der Genrewechsel ergab sich angesichts dieses Perspektivenwechsels im Laufe der Entwicklung automatisch. ❑ Info: www.playmagiclegends.com

RESIDENT EVIL 3

Keine alternativen Enden

Capcom gab bekannt, dass sich Resident Evil 3 noch deutlicher vom Original unterscheiden wird, als das beim Remake von Resident Evil 2 der Fall war. So soll der Fokus stärker auf Action liegen, da dies mit Blick auf die konstante Bedrohung durch den unbesiegbaren Nemesis mehr Sinn ergeben würde. Auch das Design der Figuren hält sich nicht sklavisch an die Vorlage – gerade Carlos' Aussehen soll mehr seinem draufgängerischen Naturell entsprechen, zudem wird seine Rolle ausgebaut. Alle Infos dazu findet ihr in unserer Vorschau auf Seite 27 in diesem Heft! Für Kritik sorgt allerdings die Tatsache, dass es anders als anno dazumal keine verschiedenen Enden geben wird. Im Original lag es an unseren Entscheidungen, ob manche Figuren überlebten oder eben nicht. Ebenso fliegt der Mercenaries-Modus aus dem Spiel. ❑ Info: www.residentevil.com



Horrornachricht? Für viele waren die zahlreichen möglichen Enden ein wichtiges Markenzeichen der Reihe.

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



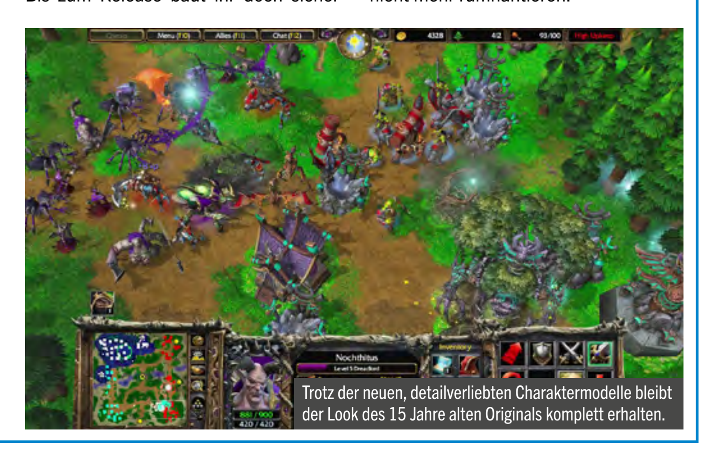
WARCRAFT 3: REFORGED

„Ich freue mich vor allem auf die schickeren Kampagnen!"

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 29. Januar 2020

Blizzards lang ersehntes Remake steht in den Startlöchern! Doch Probleme in der Beta werfen kein gutes Licht auf den Launch. Braucht Blizzard mehr Zeit?

Rund drei Monate ist Warcraft 3: Reforged bereits in der Multiplayer-Beta spielbar. In dieser Zeit hat die Neuauflage nicht nur Lob, sondern auch Kritik von den Fans bekommen: Lags, Probleme beim Matchmaking, Performance-Einbrüche – das sind nur einige der Schnitzer, die Blizzard bis zum Release noch in den Griff bekommen will. Grafisch macht das Remake dafür einen guten Eindruck: Die klobigen 3D-Modelle von damals wurden durch detailreiche Figuren mit knackscharfen Texturen ersetzt, der Charme des Originals bleibt dabei erhalten. Die bunten, bewusst schlicht gehaltenen Maps hauen mich dafür nicht vom Hocker, hier kann das Spiel längst nicht mit den hübschen Levels von Starcraft 2 oder den wundervollen Karten aus Heroes of the Storm mithalten. Allerdings hatte Blizzard hier nur wenig Spielraum für Verbesserungen, schließlich muss das Gameplay des Originals komplett erhalten bleiben. Zumal man auch sicherstellen will, dass viele alte Maps kompatibel bleiben und sich in den Reforged-Editor übernehmen lassen. Anders sieht es dagegen bei den zeitlos guten Einzelspielerkampagnen aus, da will Blizzard vor allem mit schicken Cutscenes punkten, welche die ehemals öde inszenierten Dialoge mächtig aufpolieren sollen. Dabei freue ich mich auch auf ein Wiedersehen mit den vier toll designten Völkern: Menschen, Orks, Nachtelfen und Untote haben schließlich auch nach all den Jahren nichts von ihrer Faszination verloren. Aber Blizzard: Bis zum Release baut ihr doch sicher noch ein richtiges Menü für die freie Tastenbelegung ein, oder? Oder!? Mit einer custom.txt will ich im Jahr 2020 nämlich nicht mehr rumhantieren.


Trotz der neuen, detailverliebten Charaktermodelle bleibt der Look des 15 Jahre alten Originals komplett erhalten.



THROUGH THE DARKEST OF TIMES

„Spielerisch cleverer & akkurater Widerstand gegen Nazis? Gern!"

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Paintbucket Games
Hersteller: HandyGames
Termin: 30. Januar 2020

Mit Through the Darkest of Times wagt sich Entwickler Paintbucket Games an ein interessantes Strategie-Spielprinzip, umwoben von einem der schwierigsten Themen überhaupt: der Nazi-Vergangenheit Deutschlands.

Die Grundidee von Through the Darkest of Times ist zwar schnell erklärt, dadurch aber keinesfalls weniger spannend oder weniger clever durchdacht. In dem rundenbasierten Strategiespiel, welches historischen Ereignissen zur Zeit des Dritten Reiches folgt, steuern wir einen kleinen fünfköpfigen Widerstand. Dieser deckt im Verlauf immer mehr Gräueltaten der Nazis auf und wächst zu einem kleinen Leuchten, das sich mutig gegen den Faschismus und Rechtsextremismus stellt. Ungewöhnlich ist, dass auf Kämpfe komplett verzichtet wird. Stattdessen bestehen unsere Aktionen beispielsweise aus einem geplanten Sabotage-Akt oder dem Herstellen und Verteilen von Flugblättern. Die Persönlichkeiten innerhalb unserer Gruppe werden zu Spielbeginn prozedural generiert und haben unterschiedliche Fähigkeiten und Ansichten. Ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der aus unausgebildeten Normalbürgern besteht? Was kann der schon ausrichten? Je mutiger wir sind, desto gefährlicher wird unser Vorgehen und desto stärker wird der Widerstand. Unsere politischen Aktionen können nämlich die Geschichte maßgeblich verändern. Das Gameplay von Through the Darkest of Times sieht verdammt vielversprechend aus, der an Kunst aus der Weimarer Republik angelehnte Schwarz-Weiß-Look fängt die bedrückende Atmosphäre perfekt ein und der historische und politische Anspruch birgt eine Menge Potenzial – gerade in Zeiten, in denen Faschismus und Rechtsextremismus wieder auf dem Vormarsch sind.



Allein der bedrückende und einzigartige Grafikstil von Through the Darkest of Times verdient schon Lorbeeren.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Commandos 2 HD Remaster
Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Yippee! Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 24. Januar 2020

Journey to the Savage Planet
Genre: Adventure
Entwickler: Typhoon Studios
Publisher: 505 Games
Termin: 28. Januar 2020

Zombie Army 4: Dead War
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Rebellion
Publisher: Rebellion
Termin: 4. Februar 2020

Ori and the Will of the Wisps
Genre: Jump & Run/Action-Adventure
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 11. März 2020

Bleeding Edge
Genre: Action
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Microsoft
Termin: 24. März 2020

Praetorians HD Remaster
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Torus Games
Publisher: Kalypso Media
Termin: 24. Januar 2020

Warcraft 3: Reforged
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Termin: 29. Januar 2020

Wolcen: Lords of Mayhem
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: WOLCEN Studio
Publisher: WOLCEN Studio
Termin: 13. Februar 2020

Doom Eternal
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 20. März 2020

Half-Life: Alyx
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Termin: März 2020



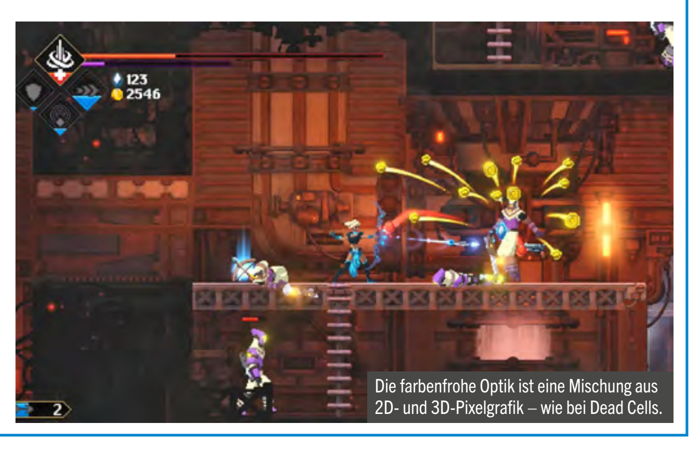
FOREGONE (EARLY ACCESS)

„Vielleicht nicht innovativ, aber definitiv vielversprechend“

Genre: Action
Entwickler: Big Blue Bubble
Hersteller: Big Blue Bubble
Termin: 27. Februar 2020

Dass Platformer-Action-Gameplay und Pixel-Optik im Indie-Bereich hoch im Kurs stehen, ist kein Geheimnis. Dementsprechend überrascht es nicht, dass auch Foregone auf diese Design-Elemente setzt.

Der Release von Foregone erfolgt zwar erst irgendwann im Laufe dieses Jahres, ab Ende Februar beginnt jedoch die Early-Access-Phase. Die Macher Big Blue Bubble haben sich optisch großzügig vom Indie-Erfolg Dead Cells inspirieren lassen, auf den ersten Blick könnte man beide Spiele ob ihrer Ähnlichkeit tatsächlich verwechseln. Dafür möchte Foregone aber viel mehr Wert auf die Story legen, in der ihr eure Heimatstadt vor Monsterhorden beschützen müsst und die sich laut Entwicklern um Themen wie Reue und Verrat dreht. Außerdem ist Foregone linearer als so manche Konkurrenz. Damit sich die Action nicht abnutzt, ergänzt ihr euer Arsenal durch jede Menge Loot, sprich unterschiedliche Waffen, Skills (etwa Heilung oder ein AoE-Angriff) sowie Ausrüstung, und spezialisiert euren Charakter durch das Ausbauen seines Fähigkeitenbaumes. In Bosskämpfen ist dann all euer Geschick gefragt – tatsächlich dienten dem Team nach eigener Aussage Dark Souls und Diablo als Inspirationsquellen. Big Blue Bubble möchte außerdem betonen, dass sie Foregone nicht als Rogue-lite betrachten. Nach dem Ableben verliert ihr nicht alle gesammelten Waffen oder Ausrüstung, sondern nur die Erfahrung (die ihr, wenn ihr die Stelle abermals besucht, wieder aufklauben könnt). Ursprünglich sollte Foregone bereits Ende 2019 auf Steam erscheinen, inzwischen ist der Titel in den Epic Game Store gewandert. Dort wird er zeitlich begrenzt exklusiv erhältlich sein, Steam-Nutzer und Konsolen-Besitzer müssen warten.



Die farbenfrohe Optik ist eine Mischung aus 2D- und 3D-Pixelgrafik – wie bei Dead Cells.



WOLCEN: LORDS OF MAYHEM

„Hoffentlich eine gut gemachte Monsterhatz und Lootjagd.“

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: WOLCEN Studio
Hersteller: WOLCEN Studio
Termin: 13. Februar 2020

Was lange währt, wird endlich gut? Hoffentlich trifft dieses Sprichwort auf Wolcen: Lords of Mayhem zu, wenn das Action-RPG demnächst endlich erscheint.

Seit nun fast geschlagenen vier Jahren befindet sich der Titel nämlich schon im Early Access. Zuletzt hatte ich mich Anfang 2019 mit der damaligen Alpha-Version beschäftigt und ein noch sehr unfertiges Spiel vorgefunden. Seitdem hat sich aber sehr viel getan. Die Entwickler haben fleißig an Features geschraubt und neue Inhalte für die Early-Access-Fassung veröffentlicht. Die Ziele der Entwickler für das Action-Rollenspiel klingen in jedem Fall sehr spannend. In einer dunklen Fantasy-Welt soll eine packende Geschichte in drei Akten erzählt werden. Hinzu kommt ein dynamisches Kampfsystem, bei dem der Spielstil von den verschiedenen Waffen bestimmt wird. Die Charakterentwicklung soll völlige Freiheit erlauben. Es wird keine Klassenbeschränkungen geben. Wie es sich für einen Vertreter des Diablo-Genres gehört, gibt es natürlich auch massenhaft Loot zu erbeuten. Mit aufgesammelten Waffen, Rüstungen und sonstigen nützlichen Gegenständen den eigenen Charakter stetig zu verbessern, gehört schließlich zu den größten Motivationsfaktoren des Genres. Nach dem Ende der Storykampage soll ein völlig neuer Endgame-Spielmodus warten, der mit neuen Features für weiteren Spielspaß sorgt. Nicht alle Features aus früheren Entwicklungsphasen des Spiels scheinen es allerdings in die finale Version zu schaffen. So ist zum Beispiel vom Housing derzeit keine Rede mehr. Gänzlich gestorben ist das Feature jedoch nicht. Für die Zeit nach Release haben die Entwickler neue Inhalte geplant, bei denen auch das Housing ein Comeback feiern könnte. Da Diablo 4 vermutlich noch einige Zeit auf sich warten lässt, hoffe ich, dass Wolcen nächsten Monat überzeugen kann.

Dank der CryEngine macht Wolcen: Lords of Mayhem optisch einen sehr schicken Eindruck.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 09. Januar 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Klarer Fall für die Screenshot-Taste: Die Raureif-Weite hält viele spektakuläre Aussichten bereit. Achtet mal auf den Wasserstrudel unten rechts im Bild.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Monster Hunter World: **Iceborne**

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Zugänglicher, offener im Leveldesign und spektakulärer als alle Vorgänger: Mit Iceborne knüpft Capcom an die Qualitäten des tollen Hauptspiels an.

Rollenspiel-Liebhaber unter euch erinnern sich bestimmt noch an Blood & Wine, die erstklassige Erweiterung zu CD Projekts The Witcher 3. Wer hier nicht nur die Hauptquest, sondern auch sämtliche Nebenaufgaben bewältigen wollte, war locker 40 Stunden und mehr beschäftigt. Was das mit Iceborne zu tun hat? Ganz einfach: Auch Iceborne versteht sich als Add-on zum Hauptspiel Monster Hunter World – und dringt in Spielzeit-Regionen vor, die man heutzutage kaum mehr mit einer klassischen Erweiterung verbindet. Nun können sich – rund vier Monate nach den Konsolenbesitzern – auch PC-Jägermeister davon überzeugen.

Ein neues Abenteuer beginnt

Chronologisch gesehen knüpft Iceborne dort an, wo das Hauptspiel aufhört. Kaum scheint die größte Gefahr in der Neuen Welt gebannt, müssen sich die tapferen Jäger der Fünften Flotte bereits mit dem nächsten Problem auseinandersetzen. Denn der sonst nur im Korallenhochland beheimatete Flugwyvern Legiana wird plötzlich im Uralten Wald gesichtet. Also macht ihr euch zusammen mit der Wildexpertin auf den Weg, um der Sache auf den Grund zu gehen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber keine 30 Minuten später findet ihr euch in der Raureif-Weite wieder. Gemeint ist ein komplett neues Gebiet im Nordwesten der Karte – so weit entfernt von Astera, dass das Flottenkommando schon bald beschließt, direkt vor Ort eine komplett neue Basis zu errichten.

Tiefer Schnee und beißender Frost geben hier den rauen Ton an und legen den Grundstein für eine Geschichte, die euch, je nach Monster-Hunter-Erfahrung, zwischen 20 und 40 Stunden bei der Stange hält. Endgame-Content nicht mitgerechnet! Die Story selbst wird dabei einmal mehr in Form von rasant geschnittenen Ingame-Zwischensequenzen sowie zahlreichen, leider nie allzu tiefgründigen Dialogen inszeniert. Schade: Euer Alter Ego kann weiterhin nicht sprechen, was – wie schon im Hauptspiel – häufig befremdlich wirkt. Gleiches gilt für die Tatsache, dass sich Story-relevante Zwischensequenzen erneut nicht überspringen lassen.

Serienveteranen stören solche Kritikpunkte jedoch weniger, denn unterm Strich erfüllt der Plot seinen Zweck und reiht das aneinander, was schon Monster Hunter World zum Bestseller machte: Mitreißende


Die niedrigen Temperaturen der Raureif-Weite sorgen für raschen Stamina-Verlust. Kontern lässt sich der Effekt mit Heißgetränken oder einem Bad in einer heißen Quelle.


Die neue Klammerklaue funktioniert wie ein Enterhaken und katapultiert euch auf den Körper einer Bestie. Dort angekommen könnt ihr bis zum Abwurfausteilen.

Auch in der Raureif-Weite lässt sich die Umgebung hervorragend in den Kampf einbinden. In dieser Höhle etwa könnt ihr Eis-Stalaktiten an der Decke beschießen, die dann dem Monster darunter Schaden zufügen.

Kämpfe gegen extrem gefährliche Bestien, die sich nur mit viel taktischem Geschick und konstanter Vorbereitung zu Fall bringen lassen.

Dies gilt insbesondere für das zweite und dritte Spieldrittel, wo ihr es mit einigen wirklich mies gelaunten Zeitgenossen zu tun bekommt – Bestien, die selbst Kennern eiskalte Schauer über den Rücken jagen! Nehmen wir beispielsweise den Brachydios. Dieser erstmals in Monster Hunter 3: Ultimate eingeführte Kampfwyvern feiert in Iceborne sein 4K-Comeback und hält Jäger unter anderem mit klebrigem, hochexplosivem Schleim auf Trab, den er wie Tellerminen am Boden auslegt. Aber auch Publikumslieblinge wie Barioth (Monster Hunter 3), Nargacuga (Monster Hunter Freedom Unite), Glavenus (Monster Hunter Generations), Tigrex (Monster Hunter Freedom 2) und Zinogre (Monster Hunter Portable 3rd) dürften bei langjährigen Jägern für wohlige Gänsehaut sorgen.

Brandgefährliche Subspezies

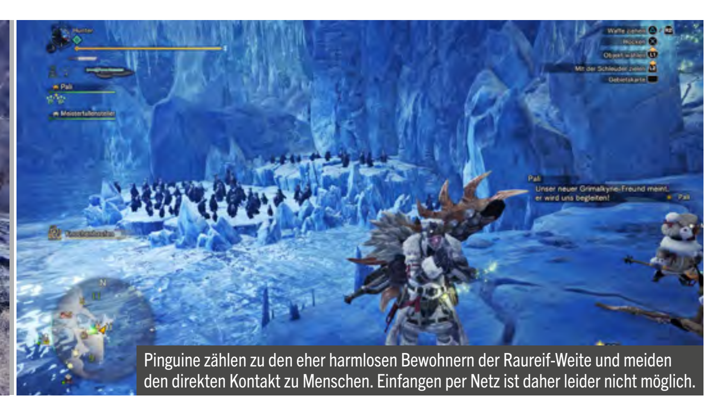
Nebst Apex-Monstern aus früheren Serienteilen trefft ihr auf Subspezies bereits bekannter Kreaturen. Schöne Beispiele hierfür sind der Korallen-Pukei-Pukei sowie der Nachtschatten-Paolumu. Während Erstgenannter seinen Kopf ab sofort in bestimmte Blätter im Boden steckt, sich mit Wasser vollsaugt und dieses dann wie eine Art Hochdruckstrahl auf seinen Widersacher richtet, sondert Letztgenannter nun erstmals Betäubungswolken ab. Geratet ihr damit in Kontakt, ist ein kurzes Nickerchen mitten auf dem Schlachtfeld nahezu unausweichlich. Doch damit nicht genug: Im Spielverlauf kommt es zum Showdown mit vielen weiteren Subspezies, die Capcom nicht nur optisch, sondern auch im Hinblick auf ihr Verhaltensmuster gehörig umgekrempelt hat und so für spannende neue Herausforderungen sorgt.

Highlight in Sachen Monsterdesign bleiben gleichwohl die eigens für Iceborne geschaffenen Störenfriede, allen voran das auch auf dem Cover abgebildete Flaggschiff-Ungetüm Velkhana. Der Herrscher der Raureif-Weite zählt zu den stolzesten Kreaturen im Monster-Hunter-Universum und beachtet vorbeilaufende Jäger zunächst gar nicht. Doch wehe, ihr sucht Stress und greift ihn an! Dann erhebt sich Velkhana blitzartig in die Lüfte, überzieht große Teile seines Körpers mit einer harten Eisschicht, nimmt euch mit seinem gefährlichen Eisatem ins Visier und versucht, euch mit seinem rasiermesserscharfen Stachel von den Füßen zu fegen. Oder wie wäre es mit dem Beotodus? Dank flossenähnlicher Gliedmaßen und einem eisbrechenden Horn schwimmt dieser zähe Fischwyvern gewandt und nahezu lautlos durch den Tiefschnee und springt jedem an die Gurgel, der in sein Territorium eindringt.

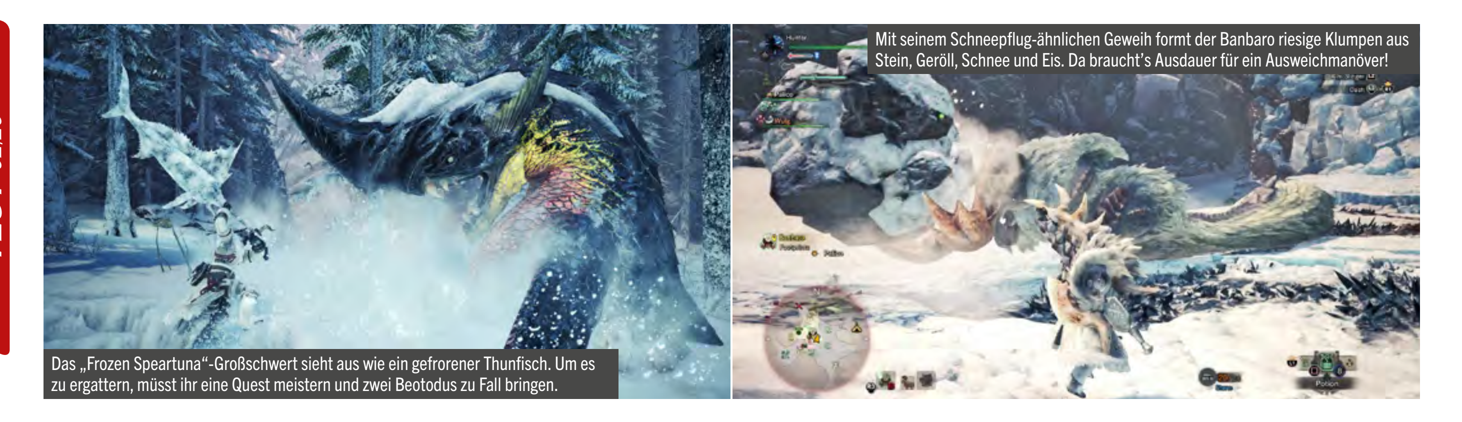
Ein weiterer Bewohner der Raureif-Weite hört auf den Namen Banbaro, den Capcom famos als Hybrid aus T-Rex und Elch designt hat und der sich unter anderem mit einem schaufelähnlichen Geweih zur Wehr setzt und in Notsituationen sogar ganze Bäume entwurzelt, nur um sie dann wie ein Planierraupen-Schild vor sich herzuschieben. Mit anderen Worten: Die Neuzugänge (von denen wir einige aus Spoilergründen besser nicht erwähnen) begeistern! Müss-



Zahlreiche Monster des Hauptspiels bitten in veränderter Subspezies-Form zum Tanz. Der Vulkan-Odogaron zum Beispiel bespuckt euch diesmal mit Drachenkugeln.



Pinguine zählen zu den eher harmlosen Bewohnern der Raureif-Weite und meiden den direkten Kontakt zu Menschen. Einfangen per Netz ist daher leider nicht möglich.



Das „Frozen Speartuna“-Großschwert sieht aus wie ein gefrorener Thunfisch. Um es zu ergattern, müsst ihr eine Quest meistern und zwei Beotodus zu Fall bringen.

Mit seinem Schneepflug-ähnlichen Geweih formt der Banbaro riesige Klumpen aus Stein, Geröll, Schnee und Eis. Da braucht's Ausdauer für ein Ausweichmanöver!

te man etwas an ihnen aussetzen, dann höchstens, dass ihre Anzahl im Vergleich zu bereits bekannten beziehungsweise umgestalteten Bestien etwas zu gering ausfällt. Dies dürfte allerdings vorrangig Spieler stören, die die Capcom-Serie bereits seit einigen Jahren kennen.

Wunderschöne Raureif-Weite

Aber genug der Monster-Analyse und weiter zur Raureif-Weite, der zweiten großen Spielspaß-Säule von Iceborne. Das neue Gebiet lässt sich direkt nach Story-Start (Durchspielen des Hauptspiels ist Voraussetzung!) frei erforschen und konfrontiert euch mit allerlei spannenden Herausforderungen. Eine davon ist die klirrende Kälte: Hüfthoher Tiefschnee, harsche Winde und nicht zuletzt die überall anzutreffenden Eisformationen sorgen für Temperaturen unterhalb des Gefrierpunkts. Die Folge: Unvorbereitete Jäger frieren schon bald wie verrückt und sind übersät von kleinen Eiszapfen. Schlimmer noch: Je länger dieser Zustand anhält, desto weniger Ausdauer steht ihnen im Kampf zur Verfügung. In vielen Duellen nicht selten das Todesurteil! Umso wichtiger ist es, rechtzeitig mit Heißgetränken, passendem Rüstzeug oder einem Bad in einer heißen Quelle vorzusorgen.

Eine weitere Herausforderung des neuen Gebiets – aber auch eine Chance für gewagte Sprungmanöver – resultiert aus der allgegenwärtigen Vertikalität. Von den Eiszapfen-besetzten Höhlen unterhalb der Karte bis hoch zum verschneiten Gipfel müsst ihr hier so manchen Höhenmeter überwinden, genießt dann allerdings auch ziemlich imposante Ausblicke. Wer fleißig die Augen offen hält, findet in der Raureif-Weite zudem viele interessante Möglichkeiten für Umgebungsinteraktionen. In einer Höhle etwa katapultieren euch Geysire meterhoch in die Luft – ein Traum für Liebhaber der Insektengleve! Anderenorts sackt das Eis bei heftigen Kämpfen meterweit nach unten, und an bestimmten Stellen könnt ihr sogar tosende Lawinen in Gang setzen, die jedem Monster Umgebungsschaden im dreistelligen Bereich zufügen.

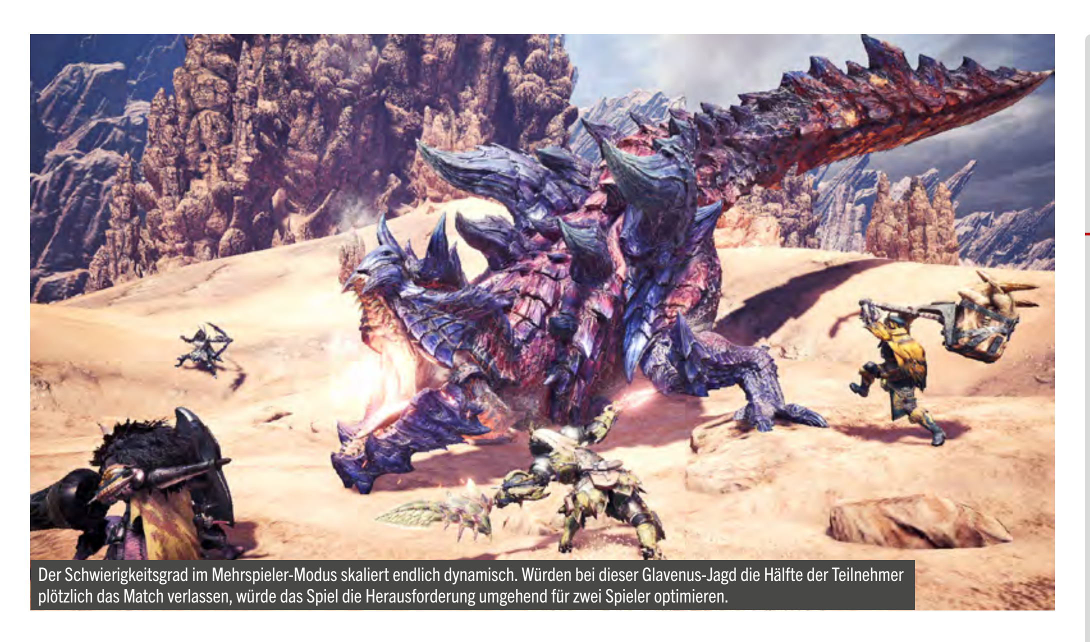
Ebenfalls cool: Nach Abschluss bestimmter Nebenmissionen erhaltet ihr die Möglichkeit, die Map auf dem Rücken eines lokalen Reittiers zu erkunden. Direkt steuern dürft ihr euer Mount zwar nicht, wohl aber ein Ziel auf der Karte vorgeben. Plus: Der sogenannte Trupplerritt funktioniert nicht nur in der Raureif-Weite, sondern auch auf allen anderen Karten des Hauptspiels.

Sinnvolle Komfortverbesserungen

Der Trupplerritt ist allerdings nicht die einzige neue Komfortfunktion in Iceborne. Die Schleuder zum Beispiel steht nun jederzeit zur Verfügung, selbst dann, wenn ihr mit gezückter Waffe durch die Gegend rennt. Zahlreiche Usability-Gedanken machte sich Capcom darüber hinaus beim Layout der neuen Basis Seliana. Zur Erinnerung: Wer in Astera Wichtiges zu erledigen

Die neue Basis Seliana bietet zahlreiche Annehmlichkeiten wie etwa dieses Thermalbad. Außerdem ist Seliana weit weniger verwinkelt als Astera.

Aggressiver Affe mit Hörnern im Anmarsch: Bereits am 10. Oktober 2019 erscheint mit Rajang das erste kostenlose DLC-Monster. Weitere sollen folgen, unter anderem im Dezember und Ende Januar 2020 zum zweiten Geburtstag des Hautspiels.

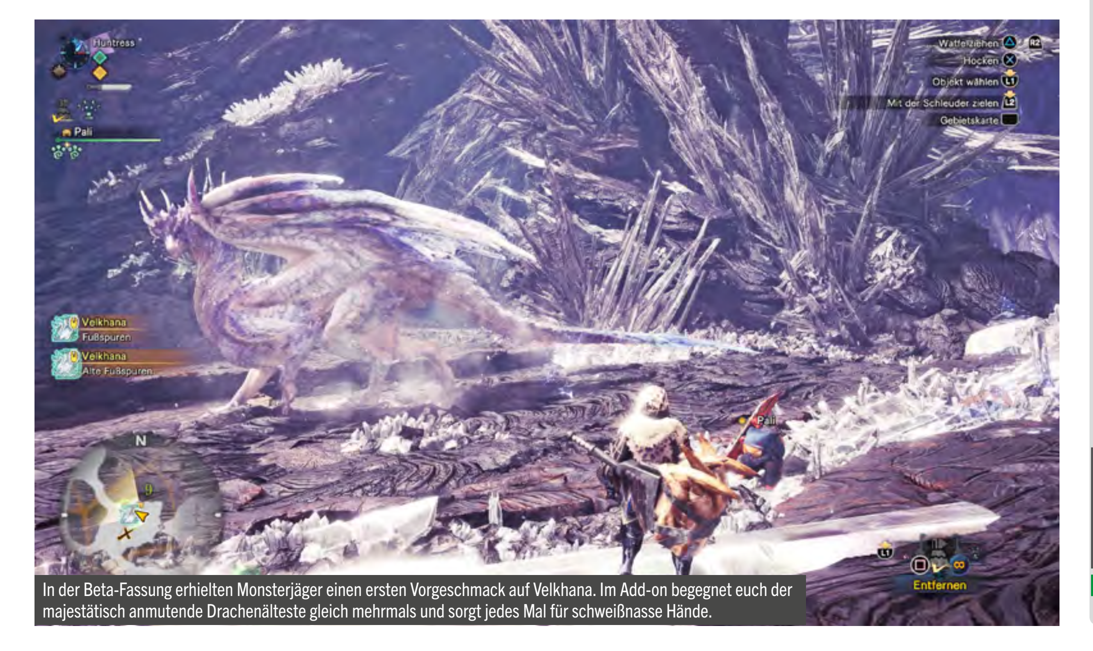

Der Schwierigkeitsgrad im Mehrspieler-Modus skaliert endlich dynamisch. Würden bei dieser Glavenus-Jagd die Hälfte der Teilnehmer plötzlich das Match verlassen, würde das Spiel die Herausforderung umgehend für zwei Spieler optimieren.

hatte, musste je nach Zielort zwischen verschiedenen Ebenen der Basis wechseln – und bei Gebrauch der Liftanlagen nervige Ladezeiten ertragen. Nicht so in Seliana: Hier sind Hotspots wie die Schmiede, die Ressourcenzentrale, die Küche oder das brandneue Dampfwerk (welches euch nach Anlieferung von Brennstoff mit Items belohnt) in einem gut zugänglichen Bereich vereint. Laufwege und die Zeit, sich auf eine Mission vorzubereiten, fallen somit erfreulich kurz aus. Eine lobende Erwähnung gebührt außerdem der „Hunter Helper"-Funktion. Die Idee hier: Helft ihr einem Jäger mit niedrigerem Rang in einer Notsituation aus der Patsche, winken zusätzliche Belohnungen. Ein ebenso simpler wie genialer Ansatz, der sowohl Neulingen als auch Veteranen Vorteile bietet.

Das ebenfalls überarbeitete Kampfsystem profitiert zum einen von zahlreichen neuen Moves für jede der insgesamt 14 verschiedenen Waffen. Das bei Veteranen beliebte Hunting Horn etwa lässt sich nun tollkühn in den Boden rammen und wild im Kreis drehen. Trifft jetzt ein Gegner auf die so erzeugten Schallwellen, verursacht die Waffe massiven KO-Schaden.

Zum anderen ist da die Klammerklaue. Diese aus vier Metallkrallen bestehende Apparatur ist nichts anderes als ein jederzeit einsetzbarer Enterhaken. Statt also wie früher umständlich von höher gelegenen Levelpositionen auf ein Monster zu springen, visiert ihr nun einfach den gewünschten Körperbereich an und zieht euch – Rico aus Just Cause 4 lässt grüßen – an den Feind heran. Gutes Timing und entsprechende Ausdauerreserven vorausgesetzt, könnt ihr dann für einige Sekunden ununterbrochen wüten und die betroffene Körperregion schwächen. Klingt ziemlich mächtig? In der Tat. Wann und wie häufig man die Klammerklaue einsetzt, ist allerdings jedem selbst überlassen. Doch glaubt uns: In späteren Kämpfen werdet ihr das Ding brauchen! Nicht zuletzt, weil es auch den sogenannten Zurückschrecken-Schuss ermöglicht. Hier bündelt euer Held seine gesamte Schleudermunition für einen einzigen Schuss. Trifft dieser sein Ziel, taumelt euer Widersacher für kurze Zeit. Jetzt schnell aufsitzen und gezielt in die nächste Umgebungsfalle losten. Adrenalin pur!

Zum Schluss noch ein paar warnende Worte: Im Internet fanden sich viele Berichte von Spielern mit technischen Problemen. Diese konnten wir intern nicht nachvollziehen, erwähnen sie der Vollständigkeit halber aber an dieser Stelle. Offensichtlich ist Capcom der Port nicht für jede Konfiguration optimal geglückt – hier sind Patches fällig. ❑



In der Beta-Fassung erhielten Monsterjäger einen ersten Vorgeschmack auf Velkhana. Im Add-on begegnet euch der majestätisch anmutende Drachenälteste gleich mehrmals und sorgt jedes Mal für schweißnasse Hände.

MEINE MEINUNG

Sönke Siemens



„Herausfordernd, riesengroß und voller toller Ideen!"

Alteingesessene Monsterjäger hätten sich eventuell noch mehr brandneue Kreaturen vom Schlage eines Banbaro, einige komplett neue Waffengattungen und weniger Besuche in bereits bekannte Gebiete gewünscht. Klammert man diese Macken und die wenig tiefgreifende Geschichte jedoch einmal aus, trifft das Entwicklerteam rund um Yuya Tokuda mit Iceborne voll ins Schwarze. Ob die mit coolen Ideen gespickte Raureif-Weite, die mit viel Herzblut designten Monster, die vielseitig einsetzbare Klammerklaue, der ganz auf Übersichtlichkeit getrimmte Hub-Bereich Seliana, die neuen Komfortfunktionen oder das nun endlich je nach Spielerzahl skalierende Balancing im Koop-Modus – was Capcom hier für 40 Euro abliefert, hat schon fast Vollpreis-Charakter. Einmal die Iceborne-Hauptstory abgehakt, winken außerdem einige Endgame-Überraschungen, die die Langzeitmotivation noch einmal drastisch ankurbeln. Wer beim Stichwort „Psycho Chicken" bereits zu schmunzeln beginnt, ahnt, was gemeint sein könnte. Nicht zu vergessen der vielversprechende DLC-Fahrplan, der für die nächsten Monate noch jede Menge neue Inhalte verspricht. Kurzum: Wer das Hauptspiel mochte und hier nicht zuschlägt, ist selbst schuld!

PRO UND CONTRA

- ➕ Haufenweise coole Monster
- ➕ Motivierender Endgame-Content, der für 20 bis 40 Stunden beschäftigt und somit fast Vollpreis-Inhalt bietet
- ➕ Liebevoll inszenierte Raureif-Weite
- ➕ Sehr übersichtlicher neuer HUB-Bereich
- ➕ Klammerklaue fügt sich prima ein
- ➕ Praktische Detailverbesserungen
- ➕ Tonnenweise neue Ausrüstung
- ➕ Schwierigkeitsgrad im Koop-Modus skaliert endlich dynamisch
- ➖ Zu wenige echte Monster-Neuzugänge
- ➖ Weiterhin lange Ladezeiten
- ➖ Der Held ist noch immer stumm wie ein Fisch
- ➖ Nicht alle Dialoge sind vertont
- ➖ Plot mit verschenktem Potenzial
- ➖ Story-Zwischensequenzen nicht überspringbar
- ➖ Keine neuen Ideen in Sachen Missionsdesign
- ➖ Häufiges Backtracking
- ➖ Bei einigen Usern technische Probleme mit der PC-Portierung



Dragon Quest Builders 2

Genre: Action-Adventure/RPG
Entwickler: Omega Force
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. Dezember 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 6 Jahren

Von: Daniel Link

Die Dragon-Quest-Builders-Reihe geht in die zweite Runde – mit einem halben Jahr Verspätung nun endlich auch auf dem PC.

Dragon Quest Builders 2 ist der nächste Teil der DQB-Reihe. Das Spiel im charmanten Dragon-Quest-Anime-Look hat schon damals mit seiner Sandbox-Umgebung im Zusammenspiel mit der klassischen DQ-Formel für Begeisterung unter Fans gesorgt – allerdings nur auf den Konsolen. Ob der Nachfolger erfolgreich in die Fußstapfen seines Vorgängers treten und die Reihe auch auf dem PC etablieren kann, erfahrt ihr bei uns im Test.

Wir sind ein Erbauer

Was in Dragon Age für eine gottgleiche Figur steht, bedeutet in Dragon Quest Builders 2 harte Arbeit. Eigentlich sind wir nur ein Erbauerlehrling, bevor wir jedoch unsere Ausbildung beginnen konnten, wurden wir von den Kindern Hargons auf ein Schiff entführt. Diese sogenannten Kinder sind die Überbleibsel von Hargons Armee, welche vor einiger Zeit von einem anderen Helden besiegt wurde. Unser erschaffendes Selbst ist das genaue Gegenteil der zerstörungswütigen Kidnapper, das hindert diese jedoch nicht daran, uns Aufgaben auf übliche Tutorial-Art zu stellen. Zu unserem Unglück – oder Glück – fällt unser schwimmendes Gefängnis bald einem Sturm zum Opfer. Nach der Opening-Sequenz finden wir uns an einem scheinbar verlassenen Strand wieder. Doch bald schon macht eine wütende Stimme auf sich aufmerksam. Diese gehört zu einem jungen Mann namens Malroth (Kennern des ersten Teiles sollte dieser Name ein Begriff sein), welcher in alter Storytelling-Manier an Amnesie leidet. Eine kurze Plauderei später schließt er sich uns an und wir beschließen, gemeinsam die Insel zu erkunden. Weiter nördlich am Strand entdecken wir noch einen Überlebenden: Das Mädchen hört auf den Namen Lulu und nachdem wir ihr klarmachen konnten, dass wir keine Piraten sind, überschüttet sie uns mit Aufgaben, um ihren Aufenthalt auf der Insel erträglich zu gestalten. Einen Raum, ein Bett und etwas zu essen möchte sie haben. Gesagt, getan. Für eine Behausung benötigen wir lediglich zwei Block hohe Wände und eine Tür. Das Bett stellen wir aus etwas trockenem Gras her und für Verpflegung gehen wir auf Muscheljagd. Dies alles hilft uns, so versichert uns Lulu, ein Meiste-



Während des Spielverlaufs wachsen unsere unterschiedlichen Sandbox-Siedlungen zu ungeahnten Größen heran.


Wenn wir die verschiedenen Aufgaben, die uns als Landwirt gestellt werden, meistern, wird das Gottesgewächs zu alter Pracht heranwachsen.

Auch außerhalb von Bosskämpfen ist unser Zuhause nicht vor Monsterangriffen sicher.

Durch einfaches Bedienen der Sandbox erreichen wir auch die überall versteckten Schatztruhen ohne größere Mühen.

rerbauer zu werden. Am nächsten Tag erhalten wir dann von unserem persönlichen Inselgeist einen Hammer, mit dem wir Blöcke zerstören können. Die Sandbox steht uns nun also zur Verfügung. Doch Dragon Quest Builders 2 ist ja auch noch ein Rollenspiel und unsere Aufgabe ist es nun, unser Eiland des Erwachens wieder aufzubauen. Das schaffen wir mit unseren derzeitigen Fähigkeiten jedoch noch lange nicht! Also schmieden wir den Plan, andere Orte zu bereisen, um die Tücken des Insel-Managements zu meistern und nebenbei vielleicht auch neue Freunde zu finden. Mit dem hier ankernden Schiff segeln wir auf die Insel Grünfeld, um mehr über Landwirtschaft zu erfahren. Von dem grünen Paradies fehlt bei unserer Ankunft jedoch jede Spur: Die Erde ist vermodert und nicht eine Grünfläche scheint mehr übrig zu sein. So nützt uns dieser Ort natürlich wenig und wir beschließen, zusammen mit den restlichen Einwohnern einen alten Bauernhof zu restaurieren. Die Story wirkte bis jetzt zwar etwas austauschbar und langweilig, doch nun fängt die Sandbox an zu punkten. Ab jetzt bauen wir für die Dorfbewohner, welche im Verlauf unserer Zeit auf Grünfeld zu einer immer größeren Bevölkerungszahl anwachsen, Behausungen, Küchen, Badehäuser und sogar eine Toilette, damit für alle Bedürfnisse gesorgt ist.

Die Sandbox und wir

Nun beginnt auch der wirklich spannende Teil von Dragon Quest Builders 2. Wir sammeln Materialien, um diese an unserer Werkbank weiterzuverarbeiten, und kümmern uns um die Anliegen unserer Dorfbewohner. Dabei werden wir immer von Malroth begleitet: Wie ein getreuer Gefährte hilft er uns sowohl bei Gefechten gegen Monster als auch beim Zerschlagen von Bäumen, Steinen und allem anderen, was wir so einsammeln wollen. Für unsere Bauern stellen wir Unterkünfte her oder erfüllen für sie spezifische Aufgaben. So möchte die Soldatin Bibi, die wir vor einiger Zeit in einer ramponierten Windmühle gefunden haben, ein Badehaus. Hierfür besitzen wir einen Bauplan, welchen wir beliebig auf dem Bo-



Mithilfe von Schildern können wir unsere Behausungen an verschiedene Dorfbewohner zuweisen.



Mehr als einen Topf und einen Handtuchhalter brauchen unsere NPCs nicht, um sich auf einer Toilette wohlzufühlen.



Als Teil der Handlung werden wir immer wieder mit Gegnerhorden konfrontiert. Doch helfen auch die Dorfbewohner dabei, ihre Heimat zu verteidigen.

Lösen wir einen der zahlreichen Rätselschreine, werden wir mit Münzen entlohnt, welche wir später gegen Belohnungen eintauschen können.

den platzieren können. In unserem Crafting-Menü wird uns angezeigt, welche Materialien wir für unser Vorhaben benötigen. Sollte uns das Bauen nach Plan nicht so liegen, bietet das Spiel aber auch genug Möglichkeiten, um unserer Kreativität freien Lauf zu lassen. Sobald ein Konstrukt vier Wände besitzt, die jeweils zwei Blöcke hoch sind, wird es vom Spiel als Raum betitelt. Fügen wir nun bestimmte Dekorationsgegenstände hinzu, verändert sich sowohl die Bezeichnung als auch der Umgang der NPCs mit ihm. Stellen wir beispielsweise einen Handtuchhalter und einen Topf in ein kleines Zimmer, fungiert dieses von nun an als Toilette und unsere Anhänger stehen Schlange. Wo Minecraft eher auf Einfallsreichtum setzt, nimmt uns Dragon Quest Builders 2 – manchmal zu sehr – an die Hand und gibt uns fertige Gegenstände, mit denen wir in der kontrollierten Sandbox Spaß haben können. Sorgen wir dafür, dass es unserer Gefolgschaft nicht an Essen oder Beschäftigung mangelt, lassen sie vor Glück Herzen fallen. In Sachen Umfang und Komplexität kommt das Bauernhof-Management aber nicht ansatzweise an Spiele wie Stardew Valley heran und die NPCs glänzen nicht gerade mit viel Persönlichkeit.

Haben wir genug Herzen gesammelt, können wir unsere Siedlung aufwerten, wodurch wir neue Menschen für unser Dorf gewinnen, aber auch neue Baupläne freischalten, um dieses noch schöner zu gestalten. Da unser Heim Teil einer offenen Welt ist, kommt es auch außerhalb von Events dazu, dass wir von Monstern angegriffen werden. Wenn wir jedoch mit dem Bauen eines neuen Schuppens zu beschäftigt sind, kann sich unser Gefolge sehr wohl selbst verteidigen. Zudem verwandeln sich die Gefechte bereits nach kurzer Zeit in stupides Button-Mashing. Mit jeder Waffe, die wir herstellen, können wir die Bewohner ausrüsten, sodass sie für einen Kampf gewappnet sind. Dies ist vor allem nachts hilfreich, da dort besonders gefährliche Monster auftauchen, für die wir jede Hilfe gut gebrauchen können. Auch bei Bauplänen greift uns die KI unter die Arme, sofern wir eine Truhe mit den passenden Materialien in der Umgebung stehen haben. Wenn wir nicht mit Bauen oder dem Schlachten der

Die verschiedenen Baupläne geben uns genaue Angaben, welche Materialien wir benötigen, um ein Bauprojekt abzuschließen.

Eine Vogelscheuche markiert das Gebiet um sie herum als Feld und unsere Bauern beginnen sofort mit dem Pflügen.



So kann man hier kaum wohnen, doch durch unser erbauerisches Geschick wird schon bald ein stattliches Haus entstehen.

Kinder Hargons beschäftigt sind, lohnt sich auch das Erkunden der Ortschaften. Überall liegen kleine Rätselschreine versteckt, für deren Lösung wir mit Münzen entlohnt werden, welche wir gegen diverse Belohnungen eintauschen können. Zusätzlich gibt es ein Schnellreisesystem im Spiel, welches wir jedoch erst durch das Bereisen der verschiedenen Areale freischalten. Aufgrund der Größe unserer Spielwelt ist dies ein willkommenes Feature! Einzig das Hungersystem, welches uns zwingt, etwa alle zehn Minuten etwas zu essen, reißt uns oft aus den spaßigeren Bau-Elementen des Spiels heraus. Unsere Bauwerke teilen wir mithilfe einer Anschlagtafel mit der Welt und sehen uns im Gegenzug die Kreationen von talentierteren Usern an. Ein Online-Koop, in welchem wir mit bis zu drei Spielern auf unseren Inseln gemeinsam bauen können, ist auch mit von der Partie. Einen Offline-Mehrspielerpart gibt allerdings es nicht.

Ist ein Kämpfer mal bewusstlos geworden, können wir seinen Heilprozess beschleunigen, wenn wir ihn in ein Bett legen.

Toller Zeitvertreib, der einige Wünsche offen lässt

Die Kampagne ist im Großen und Ganzen etwas eintönig, wir spielen sie eigentlich nur, um neue Baupläne für unsere Insel zu erlangen. Beim Spielen können wir zwischen einer Ego- und einer Third-Person-Perspektive wechseln, welche beide jedoch beim Bauen mitunter für Probleme sorgen. Dazu tut die Kamera nicht immer das, was sie soll – meistens dann, wenn wir uns in einem Raum mit Decke befinden. So zoomt sie zwar auf unseren Charakter, vergisst jedoch im Nachhinein oft, auch wieder herauszufahren. Die Steuerung fühlt sich recht klobig an, ist jedoch im Groben für die Zwecke ausreichend. Außerdem zu bemängeln: die Performance lässt an manchen Stellen zu wünschen übrig. Wenn sich mal zu viel auf dem Bildschirm bewegt, kommt es zu einigen kleineren Rucklern und die Ladezeiten fühlen sich ab und zu sehr lange an. Dies könnte einer der Gründe sein, wieso es kein lokaler Mehrspielermodus ins Spiel geschafft hat. Diese Mängel nehmen dem Erlebnis aber nichts, wenn wir das fünfte Schlafzimmer für unseren Lieblingsbewohner im bekannt niedlichen Dragon-Quest-Look einrichten und dazu dem grandiosen DQ-Soundtrack lauschen. ❏

MEINE MEINUNG

Daniel Link



„Eine gelungene Mischung aus Sandbox und Rollenspiel."

Mit Dragon Quest Builders 2 können sowohl alteingesessene Spieler als auch Neulinge (etwa alle PC-Serieneinsteiger) eine Menge Spaß haben. Die verschiedenen Systeme sind leicht zu begreifen, haben jedoch aufgrund der Sandbox-Umgebung nahezu unbegrenztes Potenzial. Während sich das Kämpfen gegen Monster manchmal etwas monoton anfühlt, punkten die Bauelemente mit Kreativität und Witz. Die Kampagne bietet viel Inhalt (auch wenn die Aufgaben wenig spannend sind), um Rollenspielfans eine Weile zu beschäftigen, aber auch Minecraft-Enthusiasten haben mit ihrer eigenen Insel ein wahres Paradies vor sich. Dies alles gepaart mit dem atmosphärischen Dragon-Quest-Soundtrack macht DQB 2 zu einem unterhaltsamen Erlebnis für Jung und Alt und zu einem würdigen Nachfolger des ersten Teils.

PRO UND CONTRA

- + Leichter Einstieg
- + Grandioser Soundtrack
- + Schöner Spielplatz für die Kreativität
- + Niedlicher Dragon-Quest-Charme
- + Der Hund lässt sich streicheln
- − Steuerung könnte präziser sein
- − Kameraprobleme
- − Kämpfe nach kurzer Zeit monoton





In der Ego-Perspektive ist das Platzieren verschiedener Gegenstände wesentlich angenehmer. Vor allem, wenn die Kamera mal wieder ihre Probleme hat.



Die unterschiedlichen Missionen geben uns immer ein klares Ziel, auf welches wir hinarbeiten können.

Der Wolf ist ein beliebtes Tier im Videospiel-Kosmos. In Lost Ember bietet er sich durch sein flinkes und mystisches Wesen perfekt als Protagonist an.

Genre: Adventure
Entwickler: Mooneye Studios
Hersteller: Mooneye Studios
Termin: 22. November 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: Ab 0 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Lost **Ember**

Mooneye Studios' Erstling Lost Ember möchte mit einer emotionalen Geschichte rund um einen Wolf, eine gefallene Zivilisation und die Rückeroberung der Natur punkten.

Den ersten offiziellen Herzschlag von Lost Ember gab es zur Gamescom 2016 in Form eines spielbaren Prototyps und eines Teaser-Trailers. Was als Projekt im Master-Studiengang begann, wandelte sich durch intensive Pressearbeit und starkes Interesse der Branche schnell zur zweiterfolgreichsten deutschen Kickstarter-Kampagne im Bereich Videospiele. Das fünfköpfige Team mit Sitz in Hamburg und Berlin beschreibt Lost Ember als ihr „Traum-Projekt", welches nach einer Vielzahl von Verschiebungen nun erst mit langen drei Jahren Verspätung das Licht der Welt erblickt. Dies war sicherlich auch den hohen Erwartungen der Fans und des Teams selbst geschuldet. Bereits in der ersten Spielsekunde erinnert das Adventure nämlich sehr stark an das Meisterwerk Journey, das lange PS4-exklusiv war und als Musterbeispiel für ein narratives Meisterwerk stand. Auf dem Papier sieht Lost Ember also enorm vielversprechend aus. Ist das auf dem Bildschirm ebenfalls der Fall?

Es lebe die Natur!

In Lost Ember erleben wir unser Abenteuer durch die Augen eines Wolfs – zumindest für den Großteil unserer Spielzeit, denn bei unserem zotteligen Tierchen handelt es sich um einen Seelenwanderer. So ist es uns in der ca. fünfstündigen Spielzeit möglich, in eine Vielzahl unterschiedlicher Tierarten zu schlüpfen. Mal flattern wir als Papagei oder Kolibri durch zerklüftete Landschaften oder segeln über eindrucksvolle Wüsten- und Grasebenen. An anderer Stelle tauchen wir in der



Die Geschichte rund um die Yanrana wird zwar minimalistisch erzählt, kann aber mit tollen Wendungen und einem starken Finale überzeugen.



Jedes verfügbare Tier verhält sich realistisch. Die Ente steckt den Kopf ins Wasser, der Wolf heult und der Elefant duscht sich mit seinem Rüssel.

Als Seelenwanderer wechseln wir per Knopfdruck ganz einfach unsere tierische Form, soweit sich das betreffende Tier in unserer Nähe befindet.

Gestalt eines Fisches durch tropische Gewässer oder überflutete und verlassene Tempelabteile. Die Interaktion mit der Fauna ist ganz klar der Höhe- und Mittelpunkt von Lost Ember. Entdeckt man eine neue Tierart und übernimmt zum ersten Mal deren Körper, dann führt das oft zu wirklich atemberaubenden Momenten. Es ist einfach sehr atmosphärisch, im Körper eines Elefanten durch den Dschungel zu stapfen oder in einem Fluss zu baden. Die tierische Immersion gelingt Lost Ember sehr gut.

Das Ende der Yanrana

Lost Ember hat auch eine narrative Ebene und die kann, anders als zu Beginn von uns erwartet, durchaus überzeugen. Vor uns sind nämlich auch schon Menschen über die Welt gewandelt und haben überall Zeugnisse ihrer Existenz hinterlassen – beispielsweise das Volk der Yanrana, eine fiktive Zivilisation. Gemeinsam mit einer mysteriösen roten Lichtkugel ist es unsere Aufgabe, die Vergangenheit der Yanrana sowie das damit verbundene Schicksal unseres Begleiters zu erforschen. Unser Sidekick ist nämlich die Seele eines Verstorbenen, die verzweifelt versucht, die Stadt des Lichts zu erreichen. Geleitet werden wir dabei von auffällig brennenden Leuchtfeuern, die überall in der Welt verteilt sind und schrittweise immer mehr Licht ins Dunkel bringen. An den Leuchtfeuern finden sich Erinnerungen einzelner für die Handlung relevanter Personen. Die werden zwar mager mit statischen roten Silhouetten präsentiert, ergeben aber am Ende eine tiefgreifende und emotionale Geschichte, die vor allem mit ihrem starken Finale sowie überraschenden Wendungen überzeugen kann. Was hat es mit unserem Begleiter auf sich? Wie können wir ihm auf seiner letzten Reise helfen? Und welche Rolle spielen wir eigentlich in dem ganzen Konstrukt?

Die menschliche Vergangenheit, die wir durch die Erinnerungen erleben, trifft auf die von der Natur zurückeroberte Gegenwart und baut so eine zeitübergreifen-



Lost Ember bietet viele „action-geladene" Momente, die angenehm die eigentlich ruhige und entspannende Spielerfahrung auflockern.



In der Spielwelt finden sich Fragmente der menschlichen Vergangenheit, die immer mehr von der Natur zurückerobert wurden.

Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die verschiedenen Landschaften abwechslungsreich zu gestalten. Die Natur ist der Held!

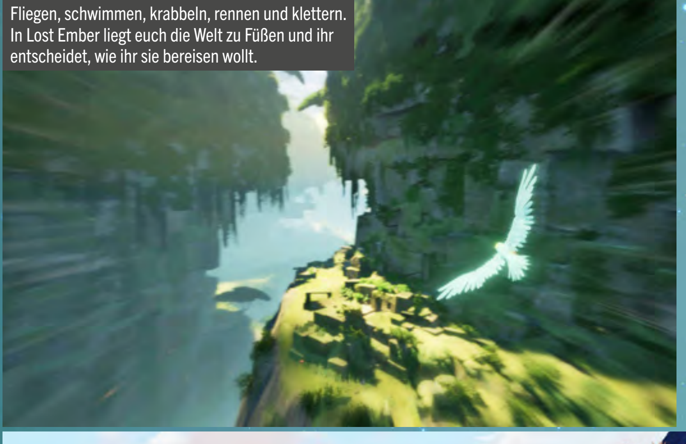
de Spielerfahrung, der es zwar keinesfalls an emotionaler, dafür aber an spielerischer Tiefe fehlt.

Spielerische Monotonie

Aus spielerischer Sicht zieht Lost Ember nämlich stark an der Bremse. Zwar können wir mit dem Wolf heulen oder uns mit dem Wombat knuffig zu einer Kugel zusammenrollen, wirklich unterschiedliche und bedeutende Kniffe sollte man aber nicht erwarten. Die meiste Zeit dreht sich das Gameplay von Lost Ember um Fortbewegung und die Interaktion mit der Tierwelt. Auf Rätsel verzichtet Lost Ember vollkommen. Es gibt keine verschlossenen Wege oder gar Mysterien in der Welt zu entdecken. Unsere einzige Aufgabe ist es, herauszufinden, mit welchem in der Gegend verfügbaren Tier wir unseren Zielort erreichen können. Das gestaltet sich öfter mal frustrierend. Springen wir mit dem Wolf einen Meter auf eine niedrigere Ebene und bekommen einen schwarzen Bildschirm angezeigt, dann wirft das schon einige Fragen auf. Durch unlogische Reaktionen des Spiels ist es manchmal nicht wirklich nachvollziehbar, was nun im Bereich des Möglichen ist und was nicht. Dieser Faktor schwächt die Faszination der Spielwelt und reduziert ihre Glaubwürdigkeit. Schade fanden wir, dass die Übernahme eines Tieres oft nur dazu dient, ein vorhandenes Hindernis zu überqueren, kurz darauf aber schnell an Reiz und Bedeutung verliert. Eine bessere Einbindung der Tierarten hätte dem allgemeinen Spielverlauf gutgetan. Denn die Welt von Lost Ember erzeugt einen Expeditionsdrang, der leider zu wenig genutzt wird.

(Un)schöne Erscheinung

Die Welt von Lost Ember weiß zu gefallen und präsentiert sich toll, ab und an sogar mit schlicht atemberaubenden Kulissen. Stehen wir an einer Klippe in der Wüste und blicken auf Büffelherden und ein weitreichendes Pa-



Fliegen, schwimmen, krabbeln, rennen und klettern. In Lost Ember liegt euch die Welt zu Füßen und ihr entscheidet, wie ihr sie bereisen wollt.



Lost Ember hat eine Vielzahl an erinnerungswürdigen Momenten, die langfristig im Kopf bleiben.



Die beiden Protagonisten wirken zwar im ersten Moment unscheinbar, finden aber schnell einen Platz in eurem Herzen. Ganz sicher!

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Besonders das schöne Finale hat mir richtig gut gefallen!“

Seit der ersten „offiziellen“ Ankündigung auf der Gamescom 2016 war ich gespannt auf Lost Ember. Die Prämisse mit den Tieren und der gefallenen Zivilisation sowie der ansprechende Look haben schnell dafür gesorgt, dass ich auf den Titel durchaus gespannt war. Am Ende ist Lost Ember vieles, was ich mir erhofft hatte. Ruhig, emotional, bildgewaltig und … einfach sauschön! Es macht schon sehr viel Freude, über die wundervollen Landschaften zu gleiten und die Spielwelt und ihre Geheimnisse auf Herz und Nieren zu prüfen. Schade ist nur, dass sie wirklich nicht allzu viel zu bieten hat. Die Story ist richtig gut, doch abgesehen davon bietet Lost Ember recht wenig. Die Fundobjekte sind leider kaum motivierend. Trotz alledem schafft Lost Ember eine Vielzahl an bedeutenden Momenten, an die ich mich sicherlich noch lange erinnern werde.

PRO UND CONTRA

- ＋ Wunderschön gestaltete Spielwelt
- ＋ Magischer und ansprechender Stil
- ＋ Emotionale und schöne Geschichte, die mit tollen Wendungen überraschen kann
- ＋ Ein richtig tolles Finale
- ＋ Schöne Musik, die perfekt die Stimmung einfängt und durchgehend unterhält
- ＋ Eine Vielzahl an steuerbaren Tieren
- ＋ Abwechslungsreiche Gebiete
- − Technisch leider nicht rund
- − Seltsame Aussetzer bei Musik und Vertonung
- − Wenig spielerischer Anspruch
- − Langweilige Fundobjekte



Besonders die detaillierte und schön gestaltete Spielwelt überzeugt, spanndere Fundobjekte hätten die Spielerfahrung aber aufgewertet.

Der Steinbock bietet sich perfekt für Klippen und steile Abhänge an.

norama hinab, dann ist das nicht weniger als beeindruckend. Die Abwechslung ist ebenfalls sehr positiv hervorzuheben.

Die insgesamt vier großen Gebiete bedienen sich hauptsächlich bei den in Videospielen klassischen Naturzonen wie Wüste, Wald und Schneelandschaft. Der künstlerische und farbenfrohe Stil, der sich allgemein aktuell großer Beliebtheit erfreut, fügt sich zusätzlich gut in das Gesamtkonzept von Mooneye Studios ein. In einigen Momenten fehlt es Lost Ember aber auch an visueller Klasse. Die Tiermodelle, abgesehen vom Wolf, wirken oft etwas holprig, manche Texturen werden der magischen Szenerie bei Weitem nicht gerecht und technisch hinkt Lost Ember ebenfalls mehr als uns lieb ist.

Die Technik ist oft ein Stolperstein für Lost Ember und kratzt damit an dem eigentlich schönen Erscheinungsbild. Ein ruckelndes oder gar einfrierendes Bild kommt immer mal wieder vor und hindert uns mehrere Sekunden lang am Weiterspielen. Die Geometrie und Physik von Lost Ember ist phasenweise weit entfernt von Realismus und Bugs haben uns auch öfter aus dem Spielfluss gerissen. Krabbelt man durch engere Spielpassagen wie kleine Gänge, dann kann die Kamera schnell Frust verbreiten. Auch der Sound wirft Fragezeichen auf. An sich gefällt die wundervoll emotionale Musik nämlich richtig gut, die sich viel auf mystische Klänge fokussiert, ärgerlich wird es dann nur, wenn die Melodien einfach aussetzen und schlagartig mit der gesamten Stimmung im Nichts verpuffen. Selbst die auf Englisch und Deutsch verfügbaren Dialoge, die sehr gut vertont sind, wurden ein paar Mal mittendrin einfach unterbrochen und nie zu Ende geführt. Schade!

Hui oder pfui?

Entwickler Mooneye Studios strickt die verschiedenen Einzelteile seiner Spielidee clever zusammen und schafft es, ein rundes und sympathisches Abenteuer auf die Beine zu stellen. Durchaus beeindruckend ist die Arbeit, bezieht man die Tatsache ein, dass es sich bei Lost Ember um ein Erstlingswerk und bei Mooneye Studios um ein so kleines Studio handelt. Dem Spiel gelingt es gut, seine Geschichte rund um die Yanrana mit der liebevoll gestalteten Welt zu verweben. Ganz besonders punktet das Abenteuer mit seinem wundervollen Finale. Die Negativaspekte, die wir aufgezählt haben sind zwar durchaus störend, zerstören aber die Spielerfahrung keinesfalls. Bedauerlich ist nur, dass mit etwas mehr Feinschliff, interessanteren Fundobjekten, einem etwas Gameplay-kreativeren Kern sowie fordernderen Rätseln noch mehr dringewesen wäre. ❑

PC Games SOUND

Genre: Jump & Run
Entwickler: Piccolo Studio
Hersteller: Techland
Termin: 03. Dezember 2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 6 Jahren

Arise: A Simple Story

Von: Duncan Obenland & Lukas Schmid

Der Tod ist das Ende? Nein, im Gegenteil: In Arise ist er erst der Anfang.

Ein alter Mann, tot, aufgebahrt auf einem steilen Hügel; um ihn herum eine Gruppe von steinzeitlichen Menschen; einer der trauernden Anwesenden entzündet mit einer Fackel den Leichnam. Bereits die ersten Sekunden von Arise: A Simple Story führen uns zum wohl schwierigsten Teil eines Menschenlebens. Doch ist diese Bestattungsszene nicht, wie man vermuten mag, das Ende einer Geschichte. Nein, in Arise bildet sie den Anfang eines noch bevorstehenden Abenteuers. Arise erzählt, wie der Titel schon verrät, die simple und doch tiefgreifende Geschichte eines alten Mannes, der nach dem Tod die Stationen seines Lebens noch einmal durchläuft. In einzelnen Abschnitten wird der Spieler an die Hand genommen, über die Höhen und Tiefen, über schöne und tragische Momente im Leben des Namenlosen aufgeklärt und Stück für Stück in dessen Gefühlswelt hineingesogen.

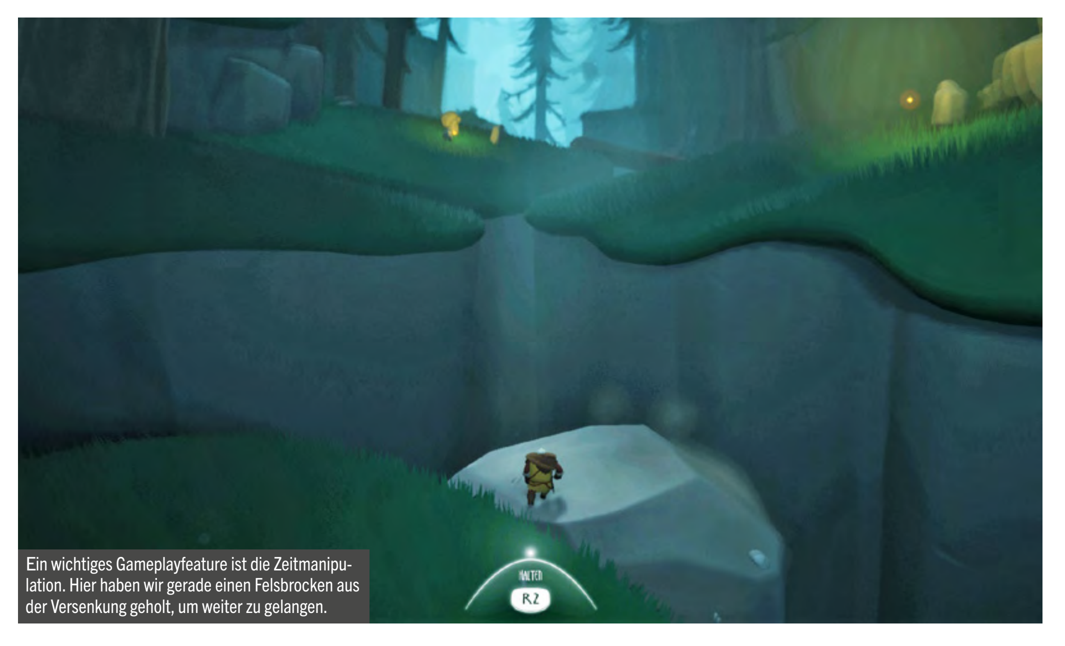
Nach seinem Ableben findet sich unser Protagonist in einer verschneiten Berglandschaft wieder. Erweckt durch ein körperlos geflüstertes „Arise!", dem einzigen gesprochenen Wort im Spiel, erhebt sich unsere Figur aus dem Pulverschnee, um die ersten Schritte im Leben danach zu wagen. Nach einigen Metern machen wir Halt an einem eingekreisten Monument. Es ist eine der vielen Erinnerungen des alten Mannes. Als dieser diese längst vergessene Passage Revue passieren lässt, finden wir uns plötzlich in einer anderen Welt wieder, einer Welt von früher. Die Atmosphäre von Arise ist melancholisch und einzigartig, und das macht sich schon in den ersten Minuten des Spieles bemerkbar.

Ein etwas anderes Jump & Run

Die Macher des Abenteuers gehen einige ungewöhnliche Wege. Ins Auge sticht zunächst die Wahl des Protagonisten, dieser ist nämlich


Gibt es ein Leben nach dem Tod? Diese Frage wird direkt in den ersten Spielminuten beantwortet und bildet den Ausgangspunkt der Handlung.


Akrobatische Einlagen und andere knifflige Passagen machen Arise zu einem abwechslungsreichen Abenteuer.


Ein wichtiges Gameplayfeature ist die Zeitmanipulation. Hier haben wir gerade einen Felsbrocken aus der Versenkung geholt, um weiter zu gelangen.

nicht mehr der Jüngste. Wie sie selbst sagen, wollten sie sich vom gängigen Klischee junger, fitter Jump&Run-Helden distanzieren und mit einem gealterten Helden ein ungewohntes Spielgefühl evozieren. Zwar knacken hin und wieder ein paar Knochen, ansonsten stellt sich der sanfte Bär aber alles andere als ungeschickt an! Ein deutlich ungewöhnliches Talent des alten Mannes ist gleichzeitig das Markenzeichen von Arise: die Zeitbeeinflussung. Nach seinem Ableben entdeckt die Spielfigur ihre Fähigkeit, den Fluss der Geschehnisse zu manipulieren. Wir springen also nicht nur über Stock und Stein und besteigen steile Felswände, sondern steuern über den rechten Analogstick auch die Zeit. Auf diese Weise können wir etwa Wassermassen verdrängen und umgekippte Baumstämme oder abstürzende Felsen abfangen, damit wir Ebenen und Wege sicher passieren können. Ohne Beschränkungen lässt sich der Zeitverlauf jederzeit vor- und zurückspulen, später sogar einfrieren. Dabei umfassen die übersprungenen Intervalle abhängig vom jeweiligen Level manchmal nur einige Stunden, manchmal mehrere Monate. Mal ändern sich durch unsere Taten die Anordnungen in der Umwelt nur geringfügig, mal erkennen wir einen Abschnitt nach einer Zeitmanipulation kaum wieder. Anfangs sind die Rätsel noch sehr selbsterklärend, später zieht der Schwierigkeitsgrad aber ordentlich an. Das Spiel mit der Zeit fühlt sich sehr dynamisch an und erinnert an das ähnlich funktionierende Feature aus Prince of Persia: The Sands of Time. Diese und ähnliche Umgebungsrätsel sind es, mit denen wir einen Gutteil der Spielzeit verbringen. Richtige Gegner gibt es in Arise (bis auf ein paar dunkle Schattengestalten) dafür nicht.

Liebevolles Kunstwerk

Auch fernab der spannenden Spielmechaniken merkt man den Machern die Leidenschaft an, mit der sie an ihrem Herzensprojekt gewerkelt haben. Mitreißend ist der Schwellengang des alten Mannes zudem nicht nur aufgrund der berührenden Story und der Zeitmanipulationen. Die Welt, durch die wir uns bewegen, ist zudem wunderschön und strotzt nur so vor Atmosphäre. Für die perfekte Immersion sorgen unter anderem die sparsam genutzten Anzeigen auf dem Bildschirm, das smarte Worldbuilding und die wirklich beeindruckenden Farb- und Lichteffekte. Stilistisch passt das comicartige Design gut zur träumerischen Optik der Welten und erinnert stellenweise an den Look des 2018 erschienenen Souls-like Ashen. Absoluter Höhepunkt in Sachen Präsentation ist aber die musikalische Untermalung, die aus der Feder des vielfach ausgezeichneten Sounddesigners David Garcia stammt. Von ihm stammt etwa auch der Soundtrack des 2017 erschienenen Indie-Hits Rime. Optik und Musik greifen perfekt ineinander und dürften in einigen besonders intensiven Momenten selbst beim abgebrühtesten Zockerveteranen Gänsehaut auslösen.


Wo Licht, da auch Schatten: Im späteren Verlauf werden nicht nur die Rätsel fieser, sondern auch die Erinnerungswelten des Protagonisten düsterer.

Kleinere Krankheiten

Viel zu nörgeln gibt es an Arise nicht. Vermisst haben wir dafür noch mehr Gründe, um die umliegende Welt zu erkunden. In den einzelnen Levels sind zwar einige Alternativrouten und versteckte Orte vorhanden. Da es aber nur eine Art von Sammelobjekt gibt, welches zudem kaum Mehrwert hat, vergeht einem schnell die Lust, vom primären Pfad abzuweichen. So hält sich auch der Wiederspielwert des etwa acht Stunden kurzen Abenteuers in Grenzen. Außerdem laufen trotz der prinzipiell intuitiven Steuerung einige Jump&Run-Einlagen nicht rund. Das liegt einerseits an den nicht ganz flüssigen bis hakeligen Animationen des weißen Riesen, andererseits an den nervigen Kameraperspektiven. Letztere begünstigen zwar wunderschöne Kamerafahrten und cineastische Ausblicke, führen bei einigen Geschicklichkeitspassagen aber zu erheblichen Problemen. So sind Entfernungen zwischen Plattformen oft schlecht einschätzbar und (tödliche) Abgründe werden schnell mal übersehen. Da hilft nur Trial & Error. Ausgeprägter Frust kommt im Spiel aber trotz dieser kleinen Ungereimtheiten kaum auf. So bekommt man mit Arise: A Simple Story am Ende definitiv ein wertvolles Indie-Einzelstück serviert, das mit einer emotionalen Geschichte und spannendem Gameplay zu überzeugen weiß. ❑

MEINE MEINUNG

Duncan Obenland

„Ausnahmeerscheinung, die die Zeit wie im Flug vergehen lässt.“

Mit ihrem Erstlingswerk Arise wollten die Jungs und Mädels von Piccolo Studio zu derjenigen Leidenschaft zurückkehren, die ihnen bei ihrer vorherigen Arbeit an Blockbustertiteln in anderen Studios gefehlt hat. Das Resultat kann sich wirklich sehen lassen. Die ungewöhnliche Spielweise, das liebevolle Artdesign und die herzzerreißende Geschichte liefern ein rundes Gesamtpaket, das mich regelrecht an den Bildschirm gefesselt hat. Natürlich ist Arise eine recht kleine Produktion und nach einigen Stunden ist die emotionale Zeitreise bereits vorüber, doch muss dem Indietitel die tolle Spieleerfahrung innerhalb dieser Stunden hoch angerechnet werden. Denn Arise gelingt der Spagat zwischen tiefgründiger Story und forderndem Gameplay und es beweist eindrucksvoll, dass einer der beiden Aspekte den anderen nicht automatisch ausschließt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebevoll erzählte Geschichte
- ➕ Durchdachtes Gameplay
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Schönes Leveldesign
- ➕ Fordernde Rätsel
- ➖ Uninteressante Sammelgegenstände
- ➖ Störrische Kamera
- ➖ Teilweise hölzerne Animationen









Sayonara Wild Hearts

Genre: Musikspiel
Entwickler: Simogo
Hersteller: Annapurna Games
Termin: 12. Dezember 2019
Preis: ca. 11 Euro
USK: ab 6 Jahren

Sayonara Wild Hearts ist als Erlebnis nur schwer zu vermitteln. Wir wagen den Versuch trotzdem, nachdem wir das Game gleich zweimal durchgespielt haben.

Von: Johannes Gehrling

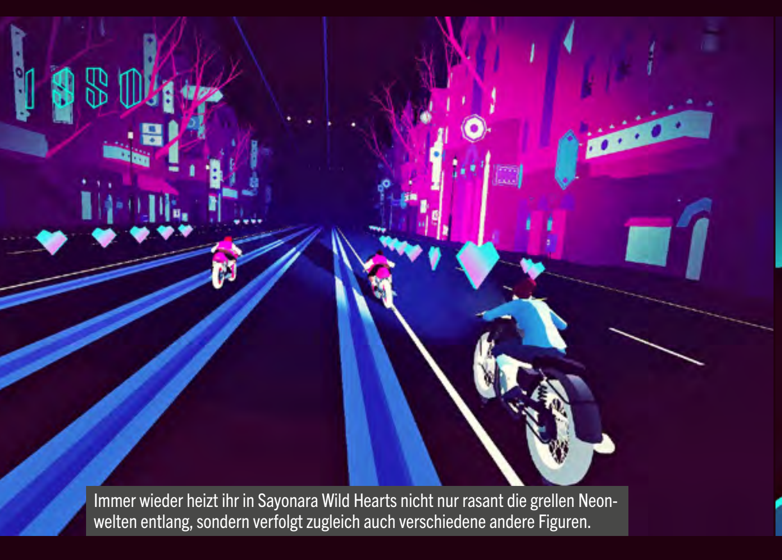
Was ist Sayonara Wild Hearts eigentlich? Ein Spiel? Ein Musikalbum? Ein interaktiver Kurzfilm? Vielleicht einfach ein Erlebnis? Schwierig, das zu beschreiben. Schon beim kurzen Demo-Spielen im Lärm und Getümmel der Gamescom weckte der Titel Interesse bei uns. Nun, wo das Spiel rund zwei Monate nach der Konsolenfassung auch auf dem PC erschienen ist, sind wir nach wie vor begeistert: Die Messedemo war kein Best-of, denn das gesamte Spiel ist genauso außergewöhnlich, rasant, stilistisch beeindruckend und ja, natürlich auch spaßig. Ein echter Geheimtipp also?

Gameplay

Zunächst aber – auch wenn es bei diesem Titel schwerfällt – ganz kurz zur trockenen Theorie. Sayonara Wild Hearts ist ein Musikspiel. Das heißt, im Takt der Musik rauscht ihr durch 24 Levels, dabei sammelt ihr Punkte ein und vermeidet Hindernisse. Erwischt ihr doch mal eines, dann startet ihr ein kleines Stück zurückgesetzt sofort wieder neu, ohne jegliche Ladezeiten – sehr knackig und rasant! Erweitert wird dieses simple Gameplay durch regelmäßige Quicktime-Events, bei denen ihr den Kreis-Button zur rechten Zeit drücken oder auch mal flott smashen müsst. Die Steuerung ist daher simpel: Neben Analog-Stick und Kreis-Button benötigt ihr keine weiteren Knöpfe. Nach jedem Level gibt es auf Grundlage der erreichten Punktzahl eine Bewertung in der Kategorie Bronze, Silber oder Gold. So viel zum eigentlichen Gameplay.

Minimalismus trifft Neonlook

Bis hierher klingt das fast schon zu simpel, aber durch die übrigen Aspekte des Spiels wird es dann doch noch aufregend. Einerseits ist da die Optik. Sayonara Wild Hearts sieht außergewöhnlich aus und ja, vereinnahmend. Kleiner Tipp: Spielt das Game am besten in Ruhe, bei Dunkelheit, ohne Ablen-


Immer wieder heizt ihr in Sayonara Wild Hearts nicht nur rasant die grellen Neonwelten entlang, sondern verfolgt zugleich auch verschiedene andere Figuren.


Die Steuerung in Sayonara Wild Hearts ist im Allgemeinen sehr knackig und präzise, im Abschnitt mit dem Auto ganz besonders. Das macht viel Spaß!



In klassischen Quicktime-Events müsst ihr schnell reagieren, geschickt timen oder den Kreis-Button wild smashen.

kung und auf einem großen Fernseher, idealerweise mit Ambilight oder einem ähnlichen Feature, erst so kommt das Spiel voll zur Geltung. Die Spielwelt von Sayonara Wild Hearts ist nämlich aus großen, minimalistisch gestalteten Gebilden aufgebaut, dominiert von einzelnen Farben, geprägt vom grellen Neonlook – schwer, das in Worte zu fassen, das muss man einfach selbst gesehen beziehungsweise erlebt haben. Schaut euch also lieber die Screenshots an, wir gehen weiter zum nächsten Punkt.

Grandiose Musik

Die Musik! Der Entwickler Simogo beschreibt sein Spiel selbst als „interaktives Musikalbum zum Spielen" und wir stimmen zu. Jedes Level in Sayonara Wild Hearts ist ein eigener Song, mal kürzer, mal länger, immer aber handelt es sich dabei um elektronische Popmusik – um sehr hochwertig produzierte und eingängige, wohlgemerkt. Die wechselnden Geschwindigkeiten der einzelnen Lieder geben den Takt für die jeweiligen Levels vor, wobei das Spiel grundsätzlich eher flott als gemächlich ist. Außerdem erzeugt jeder Song eine völlig unterschiedliche Stimmung, verstärkt wird der Effekt durch den bereits erwähnten außergewöhnlichen Grafikstil und die Geschichte. Was, auch das noch, die Geschichte ist ebenfalls gut?

Gefühlvolle Story

Die Story in Sayonara Wild Hearts trägt entscheidend zum Spielerlebnis bei. Wir wollen nicht spoilern, daher nur ganz oberflächlich: Es dreht sich um eine Person, die sehr verletzt wurde und jahrelang mit sich selbst kämpft. Auf ihrem Weg zurück zu Liebe und Glück begleiten wir sie spielerisch, dargestellt durch die Ereignisse in den einzelnen Levels und die Musik. Das Spiel eröffnet zunächst mysteriös, mit dem Spielverlauf wird aber immer klarer, was eigentlich passiert. Die Songs spiegeln die einzelnen emotionalen Stufen der Reise der Protagonistin wider.

Audiovisuelles Erlebnis

Eine solch berührende und emotionale Geschichte in ein Musikspiel zu verpacken ist mutig, aber die Entwickler enttäuschen nicht. Selten waren wir bei einem Spiel so gefesselt und fühlten so mit der Hauptfigur mit. Und das, obwohl es keinerlei Dialoge und auch sonst nur wenig Erklärung zur Story gibt. Vielmehr machen die Einheit aus Musik, Grafikstil und Geschehnissen sowie die Levelgestaltung jederzeit klar, worum es gerade geht und in welchem Zustand sich die Protagonistin befindet. Eine Herausforderung ist Sayonara Wild Hearts indes aber nicht, bis auf ganz wenige Stellen ist das Spiel jederzeit simpel und kaum anspruchsvoll. Das ist aber auch nicht nötig, denn darum geht es gar nicht. Vielmehr will das Spiel vereinnahmen und eine emotionale Reise spielerisch, künstlerisch und musikalisch aufarbeiten und vermitteln. Und der Plan geht voll auf. Sayonara Wild Hearts ist erfrischend anders und audiovisuell ein Erlebnis, das sich kaum vergleichen und beschreiben lässt. Wir empfehlen daher, es einfach selbst auszuprobieren. ❑

MEINE MEINUNG

Johannes Gehrling



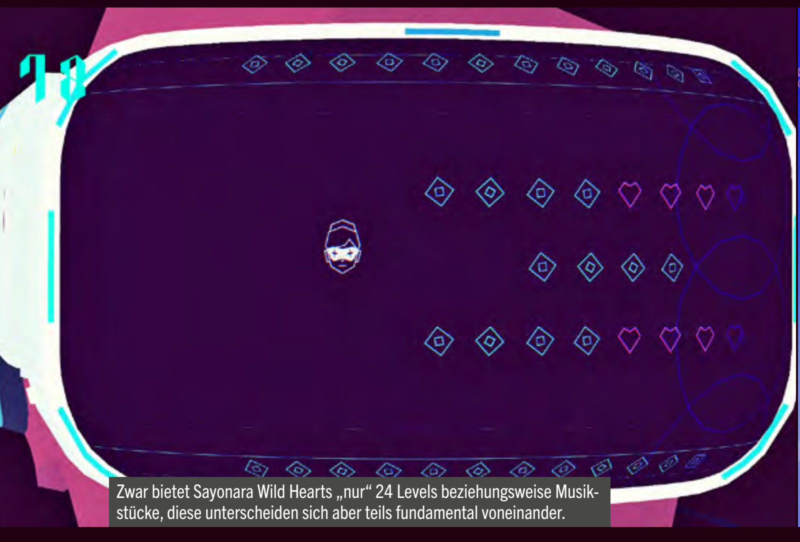
„Ein ungewöhnliches Spielerlebnis, das viel zu schnell vorbei ist."

Welche Maßstäbe soll ich an Sayonara Wild Hearts anlegen? Diese Frage geisterte mir immer wieder durch den Kopf. Es ist nämlich wirklich schwierig, dieses Spiel zu bewerten und noch schwieriger, Kritikpunkte auszumachen. Ist das Spiel zu leicht? Sicher. Aber darum geht es gar nicht. Ist die Grafik nicht detailliert genug? Bestimmt, aber auch darum geht es nicht. Es klingt vielleicht abgedroschen, aber Sayonara Wild Hearts ist in erster Linie ein audiovisuelles Erlebnis mit einer packenden und emotionalen Geschichte, präsentiert in Form eines Spiels – letzteres ist aber nur sekundär. Daher ist es auch völlig egal, dass man selbst eigentlich gar nicht viel macht. Das ermöglicht vielmehr, einfach aufzusaugen, was Augen und Ohren wahrnehmen.

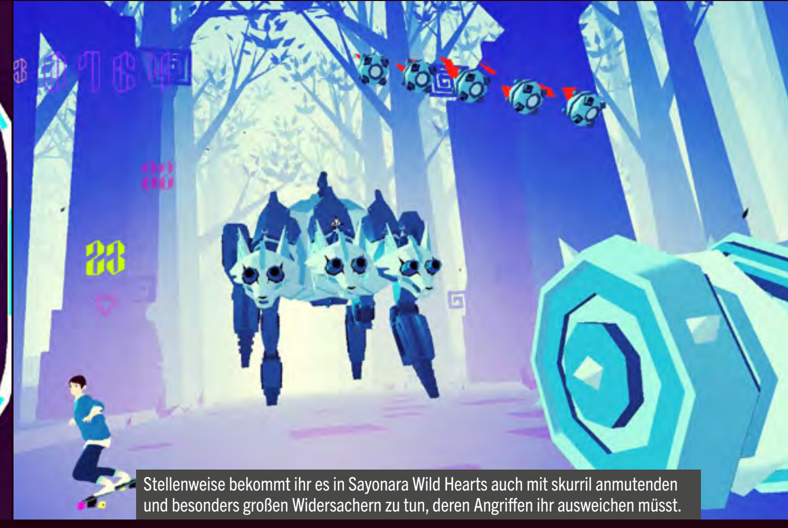
PRO UND CONTRA

- ➕ Grandiose Musik
- ➕ Außergewöhnlicher Stil
- ➕ Ergreifende Geschichte
- ➕ Abwechslungsreiche Fahrzeuge
- ➕ Rasantes Gameplay
- ➕ Technisch top
- ➕ Sehr kurze Ladezeiten
- ➖ Viel zu schnell vorbei





Zwar bietet Sayonara Wild Hearts „nur" 24 Levels beziehungsweise Musikstücke, diese unterscheiden sich aber teils fundamental voneinander.



Stellenweise bekommt ihr es in Sayonara Wild Hearts auch mit skurril anmutenden und besonders großen Widersachern zu tun, deren Angriffen ihr ausweichen müsst.



Die Allianz-Invasion zeigt die Vielfalt der außerirdischen Spezies im Halo-Universum.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie/434 Industries
Hersteller: Microsoft
Termin: 04. Dezember 2019
Preis: ca. 10 Euro (Halo: Reach), ca. 40 Euro (Master Chief Collection)
USK: ab 16 Jahren

Halo: **Reach**

Nach langer Xbox-Exklusivität können nun auch PC-Gamer den Ego-Shooter-Ableger für sich entdecken. **Von:** Jurij Subota & Matti Sandqvist

Das Studio 343 Industries hat mit Halo: Reach als Anfangstitel der Master Chief Collection eine gelungene Portierung geschaffen. Es ist hier aber wichtig klarzustellen, dass nicht die gesamte Master Chief Collection auf einen Schlag veröffentlicht wurde, sondern die dazugehörigen Titel nach und nach in die Online-Stores dieser Welt wandern. Dieses Missverständnis hat bei manchen bereits für einige Verwirrung gesorgt. Bei Reach handelt es sich um den letzten Ableger der Serie, der von den ursprünglichen Entwicklern, sprich Bungie, gemacht wurde. Als das Prequel zur Hauptreihe ist der eigentlich fünfte Teil übrigens ein sehr passender Beginn, um mit der legendären Franchise loszulegen.

Heute, genauso wie früher auch, ist die Kampagne sehenswert und punktet mit gut integrierten Gameplay-Elementen. Als Teil einer Sondereinheit versucht ihr als Nobel Sechs den titelgebenden Planeten Reach vor der Alieninvasion der Allianz zu verteidigen. Ein Novum für die Reihe ist es, dass wir auch erstmals die Gesichter hinter den Helmen der Spartans-Elitesoldaten zu sehen bekommen. In spielerischer Hinsicht bietet das Abenteuer auf dem fremden Planeten aber dasselbe wie die früheren Ableger. Damit meinen wir nichts Schlechtes: Das Sounddesign ist herausragend, die KI ist in der Kampagne je nach Schwierigkeitsgrad fordernd und mit den Schädeln im Hauptmenü können wir gar individuelle Herausforderungen in der Kampagne schaffen. Auch die Standardsteuerung wirkt auf der Tastatur sehr intuitiv. Wir haben uns direkt in den ersten Spielminuten an sie gewöhnt und freuten uns darüber, dass wir nun noch genauer als auf der Konsole zielen konnten. Beim Kauf des Spiels habt ihr die Wahl, ob ihr euch für Halo: Reach als Stand-alone entscheidet oder die Master Chief Collection als Ganzes kaufen wollt. Wie eingangs schon erwähnt, werden die anderen Titel jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt erscheinen. Mit Halo: Reach auf dem PC erhalten wir eine aufpolierte Version des Xbox-360-Klassikers in besserer Auflösung und höherer Framerate. So kann die Einleitung der Geschichte um den Master Chief jetzt auch neue Spieler in ihren Bann ziehen – jedoch auch mit einigen Makeln.

Remaster-Mängel

Halo: Reach hat eine kleine Politur aufgrund der PC-Veröffentlichung erhalten. Es wurde aber so gut wie nichts am Design oder an den Modellen überarbeitet. Die Möglichkeiten einer besseren Auflösung und Bildwiederholungsrate sind unserer Meinung nach für heutige


In der Kampagne stellen wir uns den Horden der Allianz-Invasion.


Die guten, alten Fahrzeuge wie Ghosts, Banshees oder Wraiths sind wieder am Start.

Standards die Mindestanforderung, um als ordentliche Portierung durchzugehen. Wenn man Direktvergleiche in puncto Charaktermodelle zur 360-Version anstellt, merkt man, dass zwar gewisse Unterschiede erkennbar sind, diese aber nicht wirklich signifikant erscheinen. Sattere Farben, schärfere Texturen und eine höhere Polygon-Zahl sind dabei die ausschlaggebendsten. Level-Assets wie Bäume, Steine, Symbole und auch Waffen wirken weiterhin teilweise etwas verwaschen und matt. Was sehr enttäuschend ist, ist das Fehlen von Reglern und detaillierteren Einstellungsoptionen, um die Settings komplett nach unseren Vorlieben anzupassen. Stattdessen sind uns nur wenige vorgeschriebene Setting-Optionen gegeben, die uns die Möglichkeit individueller Anpassungen rauben. Bei den Frames bleibt uns nur die Wahl zwischen einem 60-FPS-Lock oder unlimitierter Bildwiederholungsrate. Dazwischen oder darunter gibt es nichts. Die erweiterten Grafikoptionen fallen ebenso bescheiden aus. Wir können Halo: Reach entweder in altmodischer 360-Grafik spielen, das System die Grafik an unsere Ausstattung anpassen lassen oder in „unlimitiert" das Beste aus dem Spiel rausholen. Auch hier fehlt die Möglichkeit, mit individuellen Einstellungen die eigene Spielerfahrung selbstständig anzupassen. Immerhin kann man das Sichtfeld nach eigenen Vorlieben verändern, was bei bewegungsempfindlichen Spielern in Ego-Perspektive wahre Wunder wirkt. Was aber auch Individualität vermissen lässt, ist die Tastenbelegung konkreter Spielmechaniken. Die Primär- und Sekundärwaffen kann man zum Beispiel nicht umkonfigurieren. Selbiges gilt zudem auch für Granaten. Ähnlich umständlich wirkt der obligatorische Microsoft-Account – auch für Steam-Käufer. Dieses Vorgehen ist in der Branche zwar kein Novum mehr, eine nervige Unannehmlichkeit ist es aber dennoch. Zudem kämpft die PC-Version mit einigen technischen Krankheiten wie Soundproblemen, denen sich die Entwickler aber bereits widmen und nach und nach Updates liefern. Zum Schluss unseres Gemeckers geht einem weiterhin die schlechte deutsche Vertonung auf die Nerven.

Online-Keilerei

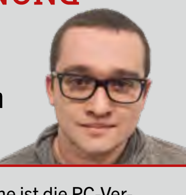
Was wirklich von Anfang an für gute Laune sorgt, sind die Online-Matches. Mit ordentlicher Technik spielt sich der Ego-Shooter auf dem PC so, wie es gefühlt schon immer hätte sein sollen. Hier soll aber kein Missverständnis vorliegen: Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es einige Jahre auf dem Buckel hat. Zum Beispiel fanden wir sowohl am Trefferfeedback als auch an der Fahrzeugsteuerung per Maus und Tastatur nur schwer Gefallen. Mit dem Andrang nach Release und der Beliebtheit von Halo sind die Lobbys jedenfalls gut gefüllt – mit Wartezeiten hatten wir kaum zu kämpfen. Auch serverseitig sind wir auf keine Probleme gestoßen. Für Individualisierungsfanatiker gibt es auch die Möglichkeit, seinen Charakter als Spartan oder als Elite-Alien nach eigenen Belieben anzupassen. Zusätzliche kosmetische Anpassungen können im Spiel durch Marken aus Online-Aktivitäten gewonnen werden. Die Marken können wir während angekündigter Seasons erspielen. Dabei wird es während des gesamten Veröffentlichungszyklus der Master Chief Collection neue Seasons für Reach geben – ähnlich wie etwa bei Rainbow Six: Siege. Der Map-Editor und die Karten, die es bisher für die 360-Version von Halo: Reach gab, sollen im Verlauf des Jahres nachgereicht werden. Zudem scheinen aktuell bestimmte Modi an festgelegte Karten gebunden zu sein. Weiterhin gibt es auch die bereits aus dem Original bekannten besonderen Fähigkeiten mit Upgrades wie unter anderem Sprinten, Jet-Packs oder Schutzschilde. Diese Upgrades, die individuelle Spielstile ermöglichen, sind aber weiterhin ein Auslöser für entweder Liebe oder Hass. Etwas dazwischen gibt es nicht!

Und ich singe Halo!

Mit Halo: Reach hat 343 Industries eine gelungene, aber nicht allzu aufwendige Portierung eines allseits beliebten Shooters abgeliefert. Sie bietet, was Fans wollen, und hält spielerisch auch für Einsteiger eine gut inszenierte Kampagne mit interessanter Story und einer gut gewählten Einleitung in das Halo-Universum bereit. Auch in den Multiplayer-Modus findet man sich schnell ein, wenn man nicht unbedingt absoluter Shooter-Neuling ist. Wem Halo aber vorher schon vom Grundkonzept nicht gefallen hat, der wird auch hier nicht glücklich. Mit diesem Port erlebt man aber auf dem PC erneut ein Stück Shooter-Geschichte. 343 Industries hat hier ganz auf Fan-Service gesetzt und kann überzeugen. ❑

MEINE MEINUNG

Jurij Subota



„Spartan-Power jetzt endlich auch auf dem PC! "

Für Fans der Halo-Reihe ist die PC-Version fast schon Pflicht. Die Story ist und bleibt gelungen, die Menge an Fahrzeugen und Waffen bietet für jeden Spielstil etwas. Und in den Multiplayer-Part kann man hunderte Stunden versenken, aber auch für Koop-Liebhaber gibt es eine Menge Herausforderungen wie die Feuergefechte oder die Schädel als Gameplay-Modifikatoren. Wer noch keinerlei Berührungspunkte mit Halo hatte, der kann sich für kleines Geld Halo: Reach als Stand-alone-Variante zulegen und die Marke für sich entdecken ohne gleich die gesamte Collection erwerben zu müssen. Wem Halo von vornherein nie zugesagt hat, wird aber auch hier keine Freude finden.

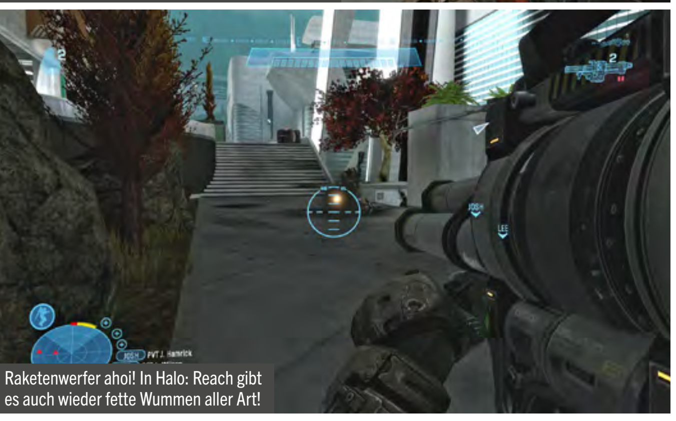
PRO UND CONTRA

- ➕ Weiterhin gutes, auch heute funktionierendes Gameplay
- ➕ Sinnvolle technische Verbesserungen
- ➕ 4K-Support
- ➕ Stabiler PC-Port mit keinerlei Störungen
- ➕ Steuerung auf Maus und Tastatur wurde gut umgesetzt
- ➕ Viele Modi, mit denen man eine Menge Zeit vertreiben kann
- ➕ Gelungener Fanservice
- ➕ Unlocked-FPS sind möglich, wie auch die Anpassung des Field of View
- ➖ Kaum Menüoptionen, schwache Anpassungsmöglichkeiten
- ➖ Weiterhin misslungene deutsche Sprachausgabe
- ➖ Soundprobleme





Auf Reach versuchen wir die Feinde so gut es geht aufzuhalten, um die Bevölkerung zu evakuieren.



Raketenwerfer ahoi! In Halo: Reach gibt es auch wieder fette Wummen aller Art!



PvP ist ein Herzstück der Halo-Reihe. Für das Gemüt kann es Fluch und Segen sein.

Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern können wir lediglich Luftangriffe anfordern, aber die Flugzeuge selbst nicht steuern.

Unity of Command 2

Genre: Strategie
Entwickler: 2x2 Games
Hersteller: 2x2 Games
Termin: 12. November 2019
Preis: ca. 25 Euro
USK: nicht geprüft

Einfache Bedienung, großer Tiefgang: Mit Unity of Command 2 kommt endlich wieder frischer Wind in das Genre der Hexfeld-Strategiespiele!

Von: Matti Sandqvist

Mit der Panzer-General-Reihe feierten die Strategie-experten von SSI vor über 25 Jahren große Erfolge. Doch die Hexfeldschlachten kamen in den späten Neunzigerjahren ein wenig aus der Mode und so haben Fans nach dem etwas verunglückten 3D-Ableger vergeblich auf einen richtigen Nachfolger gewartet. Zwar gab es etwa mit Panzer Corps ein sehr gutes Remake der im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Reihe, doch echte spielerische Neuerungen abseits von frischen Kampagnen haben die Entwickler von Flashback Games dem Genre nicht beigesteuert. Mit Unity of Command 2 bekommen die rundenbasierten Hexfeldschlachten nun aber endlich wieder frischen Wind in die Segel. Das Besondere an dem Spiel des kroatischen Indie-Entwicklers 2x2 Games ist, dass wir uns jetzt auch um die Nachschublinien hinter der Front kümmern müssen – ob das gelingt, klären wir im Test.

Denkt an die Vorräte!

Das Logistiksystem ist zum Glück recht simpel gehalten und ebenso einfach zu bedienen. Wir können auf bestimmte Hexfelder Versorgungskompanien stellen und sie mit mehr oder weniger LKWs ausstatten. Auf der Übersichtskarte sehen wir dann, welche von uns eingenommen Hexfelder Nachschub bekommen. Unsere Einheiten überleben zwar einige Runden ohne Versorgung, jedoch können die Truppen mit der Zeit keine Feinde mehr angreifen und nach fünf Zügen gehen sie dann endgültig verloren. Diese neue Spielmechanik verändert das von der Panzer-General-Reihe bekannte Konzept gewaltig und führt oftmals dazu, dass zu schnelle Offensiven aufgrund mangelnder Versorgung zu einem Desaster führen. Ebenso können wir aber diese Mechanik zu unseren Gunsten ausnutzen, indem wir feindliche Versorgungspunkte erobern und so die gegnerischen Einheiten einkesseln. So ersparen wir uns verlustreiche Gefechte gegen Veteraneneinheit oder gut geschützte Stellungen.

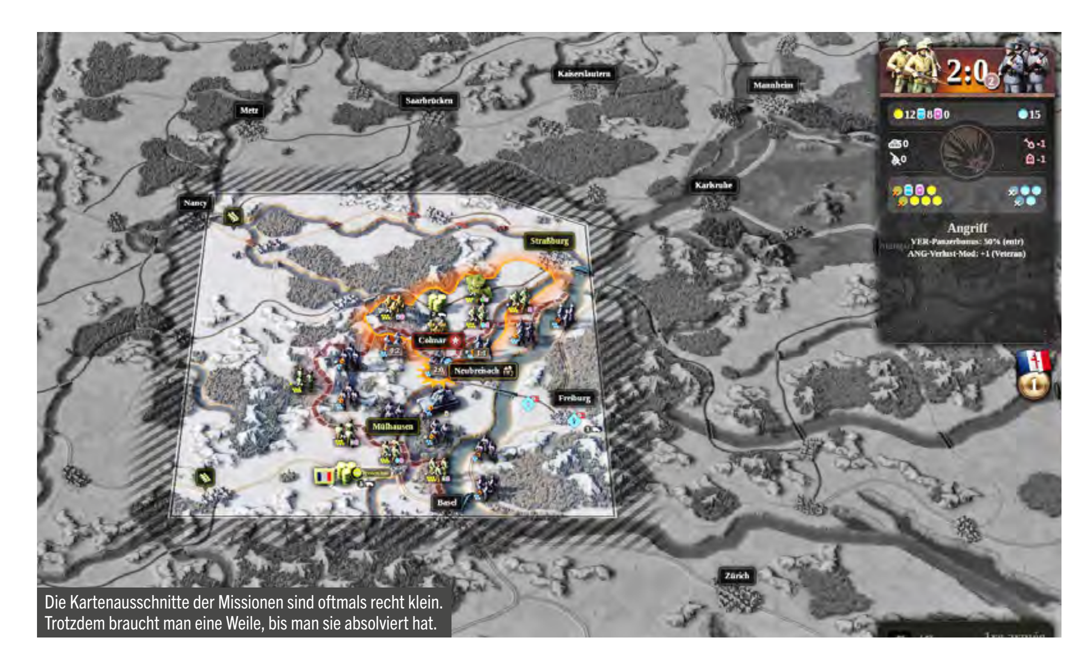
Auch sonst hat Unity of Command 2 einige Asse im Ärmel, die den gewohnt knackigen Hexfeldschlachten neue Herausforderungen verleihen. So müssen wir uns in der einzigen Kampagne des Spiels aufseiten der Alliierten von Nordafrika über Italien bis nach Deutschland durchschlagen und dabei mit Panzern und Infanterieeinheiten die Truppen der Wehrmacht gekonnt schlagen. Dabei kommt das bekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip zum



Viele der Kampagnenmissionen sind auf ungewohntem Terrain angesiedelt. Hier spielen wir zum Beispiel die Landung auf Sizilien nach.



Für jede Mission stehen uns nur eine begrenzte Anzahl an Runden zur Verfügung, um die Ziele zu absolvieren.



Die Kartenausschnitte der Missionen sind oftmals recht klein. Trotzdem braucht man eine Weile, bis man sie absolviert hat.

Einsatz, wobei wir unsere Einheiten durch Hilfskompanien noch etwas verstärken und so etwa Fußtruppen mit Anti-Panzer-Waffen oder Feldartillerie ausstatten können – hier können sich Taktiker mal so richtig austoben. Wenn die Einheiten innerhalb der Reichweite unseres mobilen Hauptquartiers stehen, können wir ihnen auch Spezialbefehle geben, etwa einen geplanten Angriff gegen befestigte Stellungen ordern oder mit einem Scheinangriff feindliche Kräfte binden. Unsere Soldaten sammeln zudem auch Erfahrungspunkte, durch die reguläre Einheiten im Laufe der Kampagne zu schlagkräftigen Elitetruppen werden – man sollte entsprechend acht auf die Einheiten geben und keine unnötigen Attacken starten.

Nicht ganz perfekt

Wie in der Panzer-General-Reihe gilt es in Unity of Command 2, die einzelnen Missionen innerhalb einer limitierten Rundenanzahl zu erledigen. Wenn wir in den Aufträgen noch einige Bonusziele erobern, bekommen wir zusätzliche Prestige-Punkte, mit denen wir uns weitere Hilfskompanien für unsere Truppen leisten, unser Hauptquartier verbessern oder aber Spezialkarten kaufen. Mit den Karten schalten wir etwa zusätzliche Luftattacken oder Erkundungsflugzeuge für eine Mission frei und haben so mehr Taktikoptionen zur Hand – praktisch. Die Kampagne mag zwar nicht in jeder Mission überzeugen, da die Aufgaben letzten Endes doch relativ ähnlich sind und manche Operationen auf höheren Schwierigkeitsgraden aufgrund des Rundenlimits nur durch viel Glück zu meistern sind. Uns hat sie aber insgesamt ganz gut gefallen, weil zum einen eher unbekannte Operationen des Zweiten Weltkrieges – etwa die Eroberung Siziliens oder der alliierte Vorstoß gegen die Gustav-Linie – thematisiert werden und zum anderen, weil es neben den historisch akkuraten Missionen auch alternative Bonusaufträge gibt, durch die wir den Verlauf des Krieges beeinflussen können.

Während uns das neue Logistiksystem, die eingängige Bedienung und der einfa che Einstieg dank guter Tutorials sogleich begeistert hat, müssen wir leider sagen, dass Unity of Command noch mit einigen Fehlern zu kämpfen hat. So wird uns vor einem Angriff stets angezeigt, welchen Ausgang das Gefecht haben wird. Ärgerlicherweise stimmen die Angaben aber oftmals nicht und so können wir uns kaum auf die Vorhersagen verlassen. Schlimmer fanden wir aber, dass das Spiel uns keine richtige Speichermöglichkeit gibt. Die Missionen dauern zwar nicht ewig, aber man ist es von anderen Hexfeldspielen gewohnt, dass man durch Schnellspeichern und -laden einen missglückten Zug wiederholen kann. Mitunter ärgerlich ist auch das Missionsdesign, das zum einen wenig Abwechslung bietet und zum anderen auch ein wenig unfair ist, weil uns zu wenige Runden für die Absolvierung eines Auftrages gegeben werden. Wir mussten zum Beispiel eine Bonusmission in Italien fünf Mal komplett wiederholen, weil uns trotz durchdachter Taktik immer eine Runde fehlte. Schlussendlich sind wir aber mit Unity of Command 2 mehr als zufrieden und können es allen Hobbygenerälen mit einer Vorliebe für Rundenstrategie ans Herz legen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Ein gutes Hexfeld-Strategiespiel mit frischen Gameplay-Elementen."

Ich bin ein großer Fan von Hexfeldstrategiespielen. Die General-Reihe und auch Panzer Corps haben mir dabei am besten gefallen, da sie zwar komplex waren, aber durch eine simple Benutzeroberfläche und eingängige Spielregeln mich nicht dazu verdonnert haben, die Handbücher auswendig zu lernen. Ein ähnlicher Fall ist auch Unity of Command 2. Hier hat man den gewohnten Hexfeldschlachten noch eine Logistikebene hinzugefügt, aber ansonsten die Spielmechanik im Vergleich zu den Genreklassikern weitestgehend gleich gelassen. Anhand der beigefügten Tutorials konnte ich nach weniger als einer Stunde mit den richtigen Missionen loslegen und sogleich auch die ersten Siege feiern. Mir hat die Kampagne mit den Alliierten wegen frischer Einsatzgebiete auch recht gut gefallen, obwohl die Missionen mit der Zeit doch recht ähnlich waren und die KI nicht immer ganz so überzeugend war. Meiner Meinung nach sollte man als Hobbygeneral Unity of Command 2 unbedingt ausprobieren, zumal das Spiel nur 25 Euro kostet.

PRO UND CONTRA

- ✚ Tolles Logistiksystem
- ✚ Lange Spielzeit
- ✚ Ungewöhnliche Szenarien
- ✚ Missions-Editor im Spiel enthalten
- ▬ Kein richtiges Speichersystem
- ▬ Einige Bugs
- ▬ Missionsdesign etwas eintönig
- ▬ Einige Texte nicht übersetzt





Auf der Kampagnenkarte können wir auch zusätzliche Missionen freischalten und so den Verlauf des Krieges ein wenig beeinflussen.



Das Logistiksystem ist zwar recht einfach gestrickt, verändert die Spielmechanik aber stark.

Bee Simulator

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Varsav Game Studios
Hersteller: Bigben Interactive
Termin: 14. November 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 0 Jahren

Herumsummen und den Bienenstock retten: Der Bee Simulator liefert nicht ganz, was der Titel suggeriert, ist aber für kleine Tierfreunde eine (eingeschränkte) Empfehlung wert.

Von: Katharina Pache

Eine klassische Simulation bietet der Bee Simulator nicht, so viel gleich vorweg. Hier gibt es nichts zu organisieren oder aufzubauen, vielmehr verkörpert ihr das jüngste Mitglied eines Bienenstaates, der in einem hohlen Baum im Central Park residiert. Um die Insekten mit mehr Persönlichkeit zu versehen und für eine Bindung zu Story und Figuren zu sorgen, haben sich die Entwickler für einen gewissen Grad der Vermenschlichung der Sechsbeiner entschieden. Die Bienen können im Bee Simulator sprechen, sogar mit deutscher Sprachausgabe. Dazu müsst ihr zunächst den kostenlosen Patch herunterladen, sonst erklingen englische Stimmen mit deutschen Untertiteln. Und was hat man als fleißiges Bienchen so zu tun? Pollen sammeln zum Beispiel. Um die Honigvorräte des Stockes zu füllen, düst ihr über Blütenpflanzen (landen müsst ihr nicht) und sackt den Pollen dabei automatisch ein. Mit der Bienensicht erkennt ihr den Raritätsgrad der Pflanze farblich codiert – am seltensten sind violett schimmernde Gewächse. Wenn ihr voll bepackt seid, kehrt ihr zu den Waben zurück und ladet die süße Fracht ab. Aber als Biene lebt es sich nicht nur friedlich. Ihr kämpft zum Beispiel gegen Wespen und Hornissen. Das läuft rundenbasiert ab und erschöpft sich im Drücken



Gesammelte Wissenspunkte tauscht ihr gegen 3D-Modelle von entdeckten Tierarten und Pflanzen, die ihr im informativen Glossar versammelt findet.



Die Rennmissionen sind wegen der fummeligen Steuerung und der fixen Gegner überraschend stressig und für die jüngsten Spieler etwas zu schwierig.



Bei Auseinandersetzungen mit Feinden müsst ihr eine Reihe von Quick-Time-Events absolvieren.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Schöne Idee, nicht perfekt umgesetzt, aber auf jeden Fall außergewöhnlich"

Was ich nicht verstehe: Wieso heißt die Bienen-Power im Spiel auf Deutsch „Rote Bete"? Ist das ein Witz, den ich nicht verstehe? Das hat mich dow ch in den ersten Spielminuten tatsächlich ziemlich verwirrt. Ansonsten ist der Bee Simulator aber sehr zugänglich und simpel aufgebaut. Fliegt hierhin, fliegt dorthin, drückt wein paar Knöpfe und lest ab und zu ein paar Fakten zur interessanten Welt der Bienen. Mich hat das Spiel ein wenig an Abzû erinnert – auch dort steht die Schönheit der Natur im Mittelpunkt, nur, dass man dort im Meer statt in einem Park unterwegs ist. Und dass es wegen der stilisierten Comicoptik besser aussieht als der Bee Simulator, der eher auf Realismus setzt. Sonst fallen mir aber nur sehr wenige Spiele ein, mit denen man das Erlebnis vergleichen könnte. Das ist das Schöne am Medium Videospiele; dass man mal in ganz andere Rollen schlüpfen und fremde Welten besuchen kann. Ja, stimmt, die Spielwiese ist hier genau genommen nur ein Park, aber alleine der Größenunterschied bewirkt schon, dass man diese Umgebung ganz neu wahrnimmt. Kein perfektes Spiel – ich mag es dennoch.

der angezeigten Buttons im richtigen Moment. Spielerisch ist der Bee Simulator insgesamt recht seicht und ausbaufähig. Das Fliegen funktioniert zwar einigermaßen, fühlt sich aber ziemlich fummelig an – immerhin lässt sich die Sensibilität der Sticks zu einem gewissen Grad regeln. Selbst auf dem niedrigen von zwei Schwierigkeitsgraden kann es trotzdem bei den Rennmissionen, in denen man etwa anderen Insekten folgen muss, durch die nervöse Kontrolle zu Fehlschlägen kommen. Bei einem Titel, in dem man so viel Zeit in der Luft verbringt, sollte das Herumbrummen einfach mehr Spaß bereiten.

Und diese Biene, die ich spiele

Sicherlich liegen die technischen Probleme des Bee Simulators nicht an mangelnder Hingabe der Entwickler zu ihrem Spiel. Dass hier wirklich viel Liebe zur Natur und Insektenwelt drinsteckt, merkt man an jeder Ecke. Ihr trefft Spinnen, Grashüpfer, Libellen und viele andere Tiere. Die Welt mal aus einer anderen, viel kleineren Perspektive zu sehen, ist einfach spannend. Noch eindrucksvoller wäre die virtuelle Verwandlung in eine Biene natürlich gewesen, wenn die Umgebung und die Modelle besser aussähen. Dazu kommen Ruckler und lange Ladezeiten, vor allem beim Starten des Abenteuers. Wo der Bee Simulator aber ohne Frage punktet, ist bei der Wissensvermittlung. Auch, wer sich für Natur und Umwelt interessiert, erfährt hier bestimmt noch ein paar neue Fakten. Braucht zwar eigentlich keiner, die Kinder wird es aber sicher freuen: Im Verlauf des Spiels schaltet ihr neue Kostüme für eure Biene frei.

Der Umfang des Bee Simulator bleibt überschaubar: Etwa vier Stunden benötigt ihr nur für das Durchspielen, fleißige Bienchen sind sogar noch schneller fertig. Neben dem Einzelspielerpart gibt es einen lokalen Mehrspielermodus für zwei Teilnehmer. Im Splitscreen könnt ihr dann Aufgaben und Minispiele gemeinsam erledigen. Im freien Spiel erkundet ihr den Park nach Abschluss der Kampagnen auf eigene Faust. Das sind nette Dreingaben, welche die Spielzeit aber nicht eklatant verlängern.

Summa summarum

Die Zielgruppe des Bee Simulators sind Familien. Kinder dürften sich am simplen Spielprinzip nicht allzu sehr stören, die überraschend frustigen Rennabschnitte sind dabei die Ausnahme. Von schrägen Blödelei-Simulatoren wie Goat Simulator, dem Grass Simulator oder auch I am Bread ist der Bee Simulator weit entfernt, die Moralkeule wird aber trotzdem nicht zu offensichtlich geschwungen. Alles in allem ist dieses Indiegame eine Empfehlung wert, wenn ihr euch für Natur interessiert und ein familienfreundliches Spiel sucht – der schmale Umfang, die technischen Macken sowie das offensichtlich schmale Budget solltet euch aber bewusst sein. Übrigens: Der Soundtrack ist wirklich gelungen! ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Familienfreundliche Unterhaltung, schönes Setting
- ➕ Gelungener Soundtrack
- ➕ Mit Koop-Modus
- ➕ Gute Wissensvermittlung
- ➖ Sehr kurz
- ➖ Technische Probleme
- ➖ Nervige Rennmissionen
- ➖ Das Fliegen ist zu ungenau





In der blau getönten Bienensicht, die ihr mit dem Klicken auf den rechten Stick aktiviert, erkennt ihr den Seltenheitsgrad der Pollen in der Nähe.

Spielt gemeinsam oder gegeneinander im Koop-Modus. Hier messt ihr euch im Bienentanzwettbewerb. Drei Maps stehen euch zur Verfügung.

Der verwüstete Festsaal von Bradwell sieht großartig aus.

The Bradwell **Conspiracy**

Genre: Adventure
Entwickler: A Brave Plan
Hersteller: Bossa Studios
Termin: 08. Oktober 2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

The Bradwell Conspiracy im Test: Sympathischer Kurztrip mit einigen kleinen Ärgernissen.

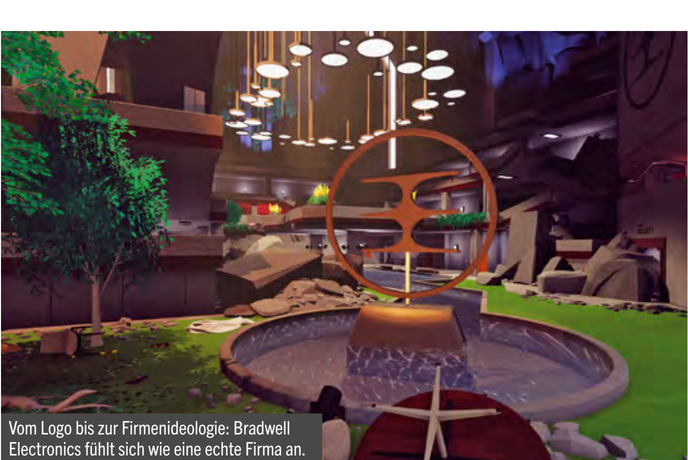
Das Grafik-Adventure The Bradwell Conspiracy erinnert stark an Titel wie Portal oder The Witness, präsentiert sich aber dank zeitgemäßer Themen, einer realistisch dargestellten fiktiven Firma und ihrer mysteriösen Geheimnisse angenehm frisch. Wir haben jeden Winkel des Stonehenge Museums unter die Lupe genommen und sagen euch, für wen sich ein Trip nach England lohnt.

A Brave Plan

Für das Adventure The Bradwell Conspiracy schließt sich ein Team der Extraklasse zusammen. Auf der einen Seite wäre da der Publisher Bossa Studios, vor allem bekannt durch Spiele wie I am Bread oder dem Surgeon Simulator. Auf der anderen Seite – noch weitaus interessanter – ein komplett neues Studio: A Brave Plan. Jenes beeindruckt mit einer insgesamt 60-jährigen Games-Expertise. Im Entwicklerteam finden sich mehrere BAFTA-Gewinner und diverse AAA-Veteranen, die bereits an beliebten Spielereihen wie Batman, Fable, Ether One oder Tomb Raider gearbeitet haben. Das Team schloss sich 2014 mit dem Ziel zusammen, herausragende und ikonische Spiele zu entwerfen. Erstes Projekt des Studios ist das Grafik-Adventure The Bradwell Conspiracy, welches neben einem tollem Cast und einem talentierten Team noch mit einigen anderen Punkten auftrumpfen möchte. Zuallererst, wie es sich für ein Adventure gehört, mit einer spannenden Story.

Vergangenheit erforschen, Zukunft gestalten

Wir schreiben das Jahr 2026. Das Familienunternehmen Bradwell Electronics gehört zu den bedeutenden Pionieren der Technikbranche. Wer das nicht glaubt, dem empfehlen wir einen Blick auf die „offizielle" Firmen-Website, die den geschichtlichen Fußbadruck der Firma kompakt und schön zusammenfasst. Jedem, dem das zu trocken ist, legen wir einen Besuch des Stonehenge Museums nahe – Sitz der englischen Firma. Darin lässt sich, wie jeder weiß, Geschichte spannend und informativ erleben! Bradwell war nämlich in der Vergangenheit enorm fleißig und hat viele Innovationen vorzuweisen. Wirft man einen Blick auf das Portfolio



Vom Logo bis zur Firmenideologie: Bradwell Electronics fühlt sich wie eine echte Firma an.



Zwar trifft man während des Abenteuers nicht auf Mitarbeiter, man erfährt aber trotz alledem viel über sie.

der Firma, dann findet man Farbfernseher, den familienfreundlichen Heimcomputer B-16 oder supermoderne Geräte wie die sogenannten „AR Guide Glasses“. Brillen, die Computerabläufe so menschlich, simpel und angenehm machen, wie man es sich nur wünschen kann (Alexa lässt grüßen!). Darüber hinaus befasst sich Bradwell aber auch mit der Zukunft der Menschheit. Dafür bietet sich ein Besuch am Tag der Sommersonnenwende an. An diesem Tag zelebriert Bradwell nämlich ihre neu gestartete „Clean Water Initiative“. Sauberes Wasser, überall und für jeden. Klingt nach einem guten Grund, das Museum zu besuchen, oder?


Rätselbeispiel: Hier müssen Rohrteile neu hergestellt und wieder verbunden werden.

Trümmer statt Trüffel

Solche oder so ähnliche Beweggründe hatte vermutlich auch unser Protagonist, ein namenloser Besucher der Veranstaltung, der nach einer mysteriösen Explosion im evakuierten Stonehenge Museum erwacht. Neben einem Ausweg oder einer Bezugsperson fehlt uns ebenfalls unsere Stimme – Folgen der Explosion. Alle Besucher wurden zu unserem Glück mit den AR Guide Glasses ausgestattet und so hilft uns der toll vertonte Guide bei unseren ersten Schritten durch die Trümmer des Gebäudes. Beim Versuch, einen offenen Evakuierungsweg zu finden, stoßen wir auf eine zweite Überlebende: die Bradwell-Mitarbeiterin Dr. Amber Randall.

Mit Amber startet unsere Flucht aus dem Gebäude, zumindest ist das anfangs der Plan. Schnell verschiebt sich jedoch unser Fokus und wenig später finden wir uns knietief in den Geheimnissen und dem Mysterium der Firma Bradwell. Das vier- bis sechsstündige Abenteuer hinterlässt den Spieler mit zwei Eindrücken: auf der einen Seite gefällt die liebevolle Ausarbeitung der Firma und ihrer Geschichte, auf der anderen Seite fehlt es an einer ordentlichen Menge Mut. Mit der Handlung versucht Entwickler A Brave Plan zwar moderne und relevante Themen anzusprechen, speist den Spieler aber dann doch lieber mit etwas zu viel Klischeekost ab. Die Narrative lässt sich am besten beschreiben als eine leicht vorhersehbare Rahmenhandlung – nicht mehr und nicht weniger. Die einzige wirkliche Überraschung ist, dass es kaum eine gibt. The Bradwell Conspiracy kann trotz alledem unterhalten und die Erzählung ist keineswegs schlecht präsentiert; mit mehr Mut zu aktuell brisanten Themen, einem mehrschichtigeren Plot oder emotional mitreißenderen Momenten wäre jedoch weitaus mehr drin gewesen.


Zwar gefällt das Design, wir hätten aber gern mehr Abwechslung in der Umgebung gehabt.

Druck die Welt, wie sie dir gefällt

Das Kern-Feature von The Bradwell Conspiracy ist ein mobiler 3D-Drucker, den wir mit „Bradwellium“ (einer geheimen Super-Substanz der Firma) füllen. Der 3D-Drucker erlaubt uns das Verwerten von bestimmten Objekten sowie das Produzieren von Gegenständen, zu denen wir nur gefundene Blaupausen benötigen. Einen Abgrund überqueren? Kein Problem! Wir drucken ein paar Holzbretter, positionieren sie passend und schlendern innerhalb kürzester Zeit mit Leichtigkeit über den Abgrund. Die Knobeleien sind dabei sehr angenehm, überfordern nie, regen aber trotzdem zum Denken an. Enttäuschend ist das Fehlen einer Lernkurve, die den Spielverlauf fordernder gestalten würde. Sind die Rätsel zu Beginn noch angenehm, werden sie spätestens zur Halbzeit des Spiels auffällig einfach und unkreativ. Schade ist ebenfalls, dass wir nach jedem Abschnitt im Spiel alle gesammelten Substanzen und Blaupausen verlieren. Ein seichtes Metroidvania-Spielprinzip hätte der linearen Spielerfahrung durchaus gutgetan. Große Gameplay-Überraschungen bietet The Bradwell Conspiracy also nicht. Vom Spiel ist genau vorbestimmt, zu welchem Zeitpunkt wir welchen Bereich des großen Gebäudes erkunden dürfen und welchen nicht. Jedoch ist das nicht, wie oft in anderen Spielen,


Ein so großer Schlüssel könnte von Wichtigkeit sein – oder etwa nicht?!

Die Rätsel von The Bradwell Conspiracy sind zwar schwankend in ihrem Anspruch, dafür aber abwechslungsreich gestaltet.

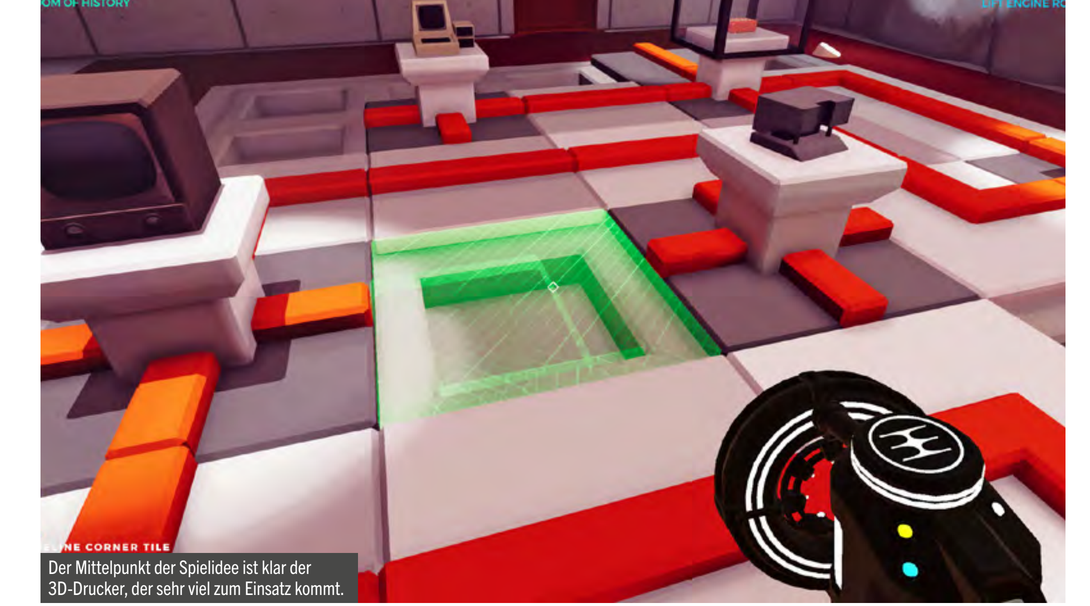
Hund oder Katze? Ein Psychologie-Test verrät uns, wie wir als Mitarbeiter/Kollege sind.

mit unsichtbaren Schranken oder unschön platzierten Absperrungen umgesetzt. Vielmehr leitet uns das Spiel angenehm und ohne dass es uns groß auffällt. Neben dem Guide, der angenehm als Hilfe eingesetzt wird, hilft uns auch die liebenswerte Amber mit Ratschlägen und Hinweisen. Zusätzlich rundet sie das Grundprinzip von The Bradwell Conspiracy toll ab.

Teamwork ist Kommunikation

Amber ist das pochende Herz von The Bradwell Conspiracy. Zwar läuft unsere Kommunikation die meiste Zeit nur über Funk ab, da sich die beiden fast ausschließlich in unterschiedlichen Bereichen des Gebäudes befinden, aber das Ganze fühlt sich trotzdem sehr natürlich an. Den Verlust unserer Stimme und den AR-Guide nutzt A Brave Plan clever, um mit den verfügbaren Mitteln qualitativ hochwertig eine realistische Beziehung zu inszenieren. Denn zu unserem Glück wird Bradwells Hightech-Brille ebenfalls mit einer Fotofunktion ausgeliefert. Dadurch können wir Rätsel, bestimmte Situationen oder willkürliche Dinge, die wir Amber zeigen wollen, fotografieren und automatisch weiterleiten. Mal erzählt sie interessante Details über ihre Vergangenheit oder die Firma, an anderer Stelle gibt sie uns kleine Hinweise, die zur Lösung unseres Problems führen. Dabei merken wir im Spielverlauf, wie die Grenzen zwischen der Interaktion mit Amber, den vielen Knobeleien und der Handlung immer mehr verwischen und natürlich ineinander verlaufen. In einigen Momenten vergessen wir beinahe, dass Amber ein NPC ist und bewerten ihre Aussagen wie die von einer echten Person.

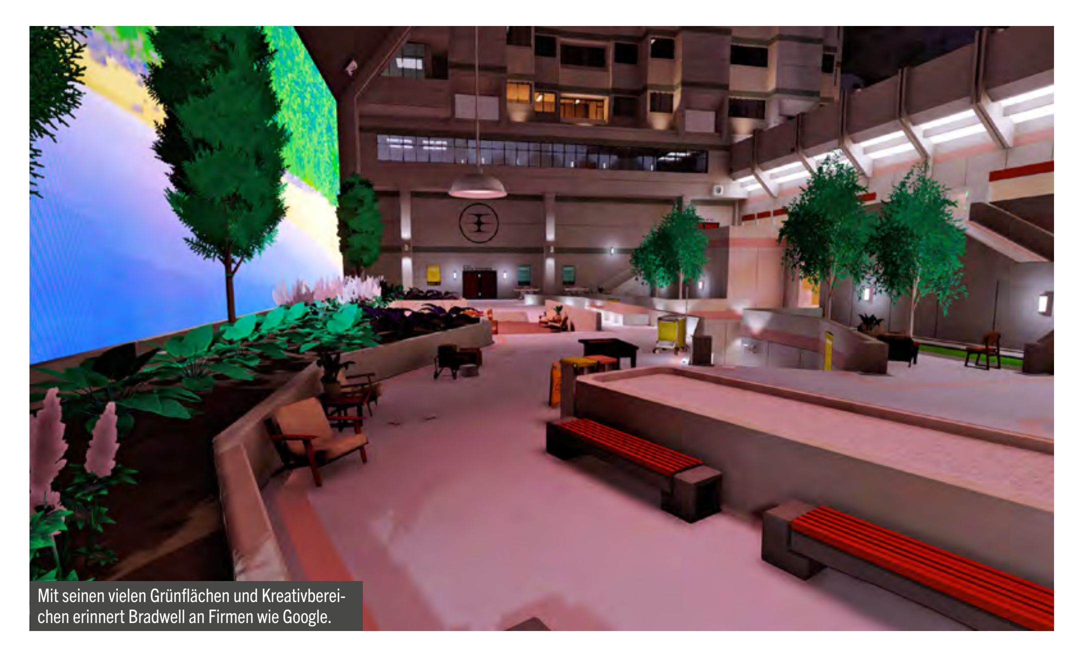
Das hat auch sehr viel mit der tollen Vertonung von Amber zu tun. Allgemein gefallen die Sprecher des Spiels sehr gut. Alle klingen professionell und sind gut besetzt. Auch Komponist Austin Wintory überzeugt, der sich spätestens mit seiner musikalischen Arbeit zu Journey in unzählige Spielerohren eingebrannt hat. Die Lieder, meist sehr mysteriös angehaucht, passen sich stets gut den Gegebenheiten des Spiels an. Manchmal soll die Musik auffallen und die Szenerie, wie bei epischen Rollenspielen und Action-Hits, vollkommen in ihren Bann ziehen. In anderen Momenten unterwirft sie sich dezent dem Spielgeschehen und rundet dieses emotional ab. Oft verschwimmt die Musik von The Bradwell Conspiracy mit den Momenten und wir als Spieler nehmen sie kaum mehr wahr. In Rätselpassagen motiviert sie uns und in stark von der Handlung beeinflussten Situationen lenkt sie. Das gefällt gut und erfüllt die Erwartungen beinahe durchgehend.



Der Mittelpunkt der Spielidee ist klar der 3D-Drucker, der sehr viel zum Einsatz kommt.

Die Technik bricht das Genick

Ironischerweise enttäuscht das Grafik-Adventure rund um den Tech-Riesen Bradwell aus der Feder von einem Team mit so viel Videospielexpertise besonders auf



Mit seinen vielen Grünflächen und Kreativbereichen erinnert Bradwell an Firmen wie Google.

der technischen Seite. Immer wieder hatten wir mit der Framerate ordentlich zu kämpfen. Fotografien für Amber wurden mehrfach nicht vom Spiel akzeptiert, obwohl Winkel und Porträt eigentlich perfekt waren. Oft half ein Neustart, ab und an brauchte es sogar mehrere Anläufe, um wieder zurück zum Spielfluss zu finden. Auch das Steckenbleiben zwischen Objekten und Wänden ist leider mehr als nur einmal vorgekommen. Die Steuerung erwies sich oft als fummelig, vor allem dann, wenn man mehrere Gegenstände zum Anvisieren oder Interagieren zur Auswahl hatte. Alles wirkt wie ein paar Schritte vor dem Ende beiseitegelegt. Die Genauigkeit lässt oftmals zu wünschen übrig und manche Raumgestaltungen und Objektpositionierungen werfen dicke Fragezeichen auf. Zu einem Zeitpunkt im Spiel findet man zum Beispiel eine gute Menge der Super-Substanz hinter einer Glasscheibe. Einen Sinn hat dies jedoch nicht, nach unzähligen Versuchen blieb uns der „Schatz" verwehrt. Später im Spiel stellt sich außerdem heraus, dass wir auf die Substanz nie angewiesen waren. Das ergibt schlussendlich leider nur eines: fragwürdiges Game-Design, welches nur unnötig verwirrt. Wir haben jedoch bei den Entwicklern angeklopft und uns wurde bestätigt, dass diverse Patches geplant sind.

Der grafische Stil des Titels ist minimalistisch, abstrakt und eher schlicht. Manche Kulissen, wie der Festsaal der Gala, sehen schön aus, The Bradwell Conspiracy kann mit seinem Aussehen aber nie so richtig überzeugen. Zusätzlich ist das einseitige Design der Spielwelt zwar im Kontext der Prämisse nachvollziehbar, etwas mehr Kreativität und Abwechslung hätte dem Adventure aber gutgestanden.

Offensichtliche Schwächen & versteckte Stärken

Jetzt könnte man denken, The Bradwell Conspiracy ist ein solides Adventure mit interessanten Ideen, doch enttäuschender Umsetzung. Teilweise stimmt das auch, The Bradwell Conspiracy bietet aber auch richtig tolle Stärken. Die Vertonung ist erste Sahne, die Dialoge und die Kommunikation mit Amber fühlen sich enorm natürlich an und die Ausarbeitung der Firma Bradwell punktet durch viel Fleißarbeit. Klickt man sich durch die anfangs erwähnte Firmen-Website, dann glaubt man fast, dass diese Firma im Hier und Jetzt existiert. Zusätzlich entfaltet sich die Handlung noch einmal um einiges mehr durch unterschiedliche Fundobjekte wie Dokumente oder Sprachnachrichten. Logo, das ist heutzutage bei vielen Spielen so, bei The Bradwell Conspiracy aber besonders gut umgesetzt. Es fühlt sich nicht wie simples Lückenfüllen an sondern ist vielmehr eine wirkliche Spielbereicherung. Am Ende bleibt nur eines zu sagen: The Bradwell Conspiracy hat einige Probleme und viele sind sicherlich für den einen oder anderen ein K.-o.-Kriterium, wir haben das Spiel aber mit mehr positiven als negativen Aspekten wahrgenommen und unseren Besuch im Stonehenge-Universum nicht bereut. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



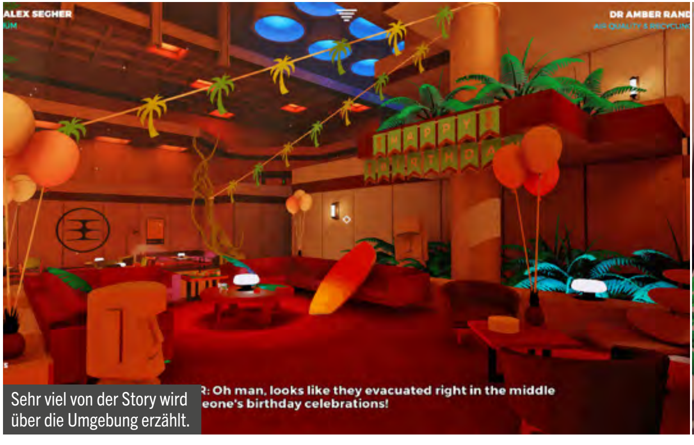
„Würde Amber wieder anrufen, ich wäre am Start."

Früher waren es große und laute Spiele, die mich nachhaltig begeistert haben. Seit längerer Zeit sind es überraschend oft die kleineren. Spiele, die sich Zeit nehmen. Spiele, die Momente kreieren, die mich so berühren, dass es mich noch lange danach beschäftigt. Spiele wie What Remains of Edith Finch. The Bradwell Conspiracy möchte klar in diese Kerbe schlagen, gelingen tut es dem Erstling von A Brave Plan aber leider nicht. Es fehlt an Tiefe und Mut, gleichzeitig kämpft das Spiel mit zu vielen Problemen herum. Trotzdem hat The Bradwell Conspiracy einen Reiz, den ich nicht leugnen kann, nicht leugnen will! Ich hatte einfach viel Spaß dabei, in die Geheimnisse von Bradwell einzutauchen, ganz besonders durch die Fotofunktion und die toll geschriebene und gesprochene Amber.

PRO UND CONTRA

- ➕ Frisches und spannendes Konzept
- ➕ Toll ausgearbeitete Firma, die sich real anfühlt und aufwendig & spannend dargestellt wurde
- ➕ Interessante Story-Ansätze
- ➕ Dezenter, aber starker Soundtrack, der weiß, wann er sich zurücknehmen muss und wann nicht
- ➕ Kreative Gameplay-Ideen
- ➕ Fantastische Vertonung
- ➕ Realistische und schöne Dialoge
- ➕ Gut implementierte Fotofunktion
- ➕ Amber als tolle Hilfe, Bezugsperson und Partnerin
- ➖ Technische Mängel
- ➖ Einseitige optische Präsentation
- ➖ Den erzählerischen Ideen fehlt es an Mut
- ➖ Absolut keine Lernkurve erkennbar
- ➖ Der Anspruch bei den Rätseln ändert sich durchgehend
- ➖ Leider fehlt es an Überraschungen





Sehr viel von der Story wird über die Umgebung erzählt.



Mit der „Clean Water Initiative" möchte Bradwell Gutes für die Welt tun.

Genre: Adventure
Entwickler: Pendulo Studios
Hersteller: Astragon
Termin: 14. November 2019
Preis: ca. 34 Euro
USK: ab 16 Jahren

Blacksad Under the Skin

Ermittlungsarbeit ist nicht immer einfach. Allerdings macht es euch dieses Adventure durch technische Probleme schwerer, als es sein müsste.

Von: Katharina Pache

John Blacksad ist ein schwarzer Kater und Privatdetektiv im New York der 1950er-Jahre. Comicleser kennen seine Noir-Abenteuer aus den bislang fünf veröffentlichten Bänden, das Videospiel basiert aber auf keiner der Geschichten, ist also auch für Fans neu – zumindest teilweise, denn Orte und Figuren wurden partiell aus dem ersten Band „Irgendwo zwischen den Schatten" entnommen. Man merkt, dass Entwickler Pendulo mit einem Auge fürs Detail an die Umsetzung der Vorlage gegangen ist, Blacksads Büro zum Beispiel entspricht minutiös dem aus der Comic-Vorlage, vom Telefon mit Wählscheibe auf dem Schreibtisch mit der herumliegenden Zeitung bis zur Unordnung auf der Kommode und den Bildern an der Wand. Auch die antropomorphen Tiergestalten sehen gut aus, allerdings nur, wenn sie sich nicht bewegen. Denn trotz einer spannenden Detektivgeschichte und wundervoller Jazz-Musik als Untermalung wird Blacksad: Under the Skin der fantastischen Vorlage nicht gerecht. Die meiste Schuld daran trägt die miese technische Umsetzung.

Auf Spurensuche

In seinen schlechtesten Momenten läuft Blacksad wie ein Daumenkino, auf der Nintendo Switch ist dies am auffälligsten, doch auch die anderen Plattformen inklusive PC sind davon betroffen. Da dies meistens bei Actionsequenzen der Fall ist, erschwert dieser Umstand auch die rechtzeitige und korrekte Ausführung von Quick-Time-Events. Störend sind die Ruckler aber immer, weil sie so extrem ausfallen. Dazu kommen sehr niedrig aufgelöste Texturen, wenn sie überhaupt geladen werden. Die Aussicht aus



Im Untersuchungsmodus nutzt ihr eure Augen, Ohren und den Geruchssinn, um Hinweisen nachzugehen. Sonia etwa sieht nicht aus, als hätte sie geweint.

Eure erste Anlaufstelle im Fall ist natürlich der Box-Club, in dem dessen Besitzer erhängt aufgefunden wurde. Nehmt alles genau unter die Lupe!


Viele bekannte Figuren aus den Comics tauchen auch im Spiel auf, etwa der Reporter Weekly rechts im Bild.

dem Bürofenster über die Dächer New Yorks ist deshalb statt atmosphärisch einfach nur traurig. Mimik und Gestik der Charaktere sind steif und roboterhaft, die lange Pausen zwischen Dialogzeilen nerven. Apropos Pausen: Macht euch auf ausufernde Ladezeiten gefasst, sowohl beim Start des Spiels, als auch immer wieder mittendrin. Kürzere Unterbrechungen kommen dann vor, wenn ihr den Schauplatz oder in den Untersuchungsmodus wechselt. Sobald ihr Hinweise kombinieren wollt, ist die verschwommene, flimmernde Schrift kaum zu erkennen. Das waren noch lange nicht alle Probleme, aber zumindest die wichtigsten. Immerhin begegneten uns keine Bugs, die ein Voranschreiten permanent hinderten – kein Umstand, der besonderes Lob verdient.

Die guten Seiten

Der technische Zustand des Spiels ist umso trauriger, da hinter Blacksad tatsächlich eine interessante, stimmungsvolle Geschichte steckt und man trotz all der Stolpersteine wissen möchte, wie sie ausgeht. Die Zutaten sind klassisch, aber bekömmlich: Ihr werdet von Sonia Dunn, der Tochter von Joe Dunn angeheuert. Der Gute betrieb einen BoxClub, wurde erhängt im Ring aufgefunden und seitdem ist auch noch der Champ des Studios spurlos verschwunden. Ihr ermittelt am Tatort, sammelt Hinweise und schnüffelt herum, redet mit Zeugen und eurer Klientin und bekommt zwischendurch immer wieder Details aus der turbulenten Vergangenheit des Protagonisten Blacksad mit. Wie es der Kater mit der Moral hält, liegt dabei in euren Pfoten, äh, Händen. Gleich am Anfang bestimmt ihr, ob er das Bestechungsgeld eines fremdgehenden Ehemannes annimmt oder dessen Frau die Wahrheit erzählt. Dementsprechend warten nach etwa acht Stunden unterschiedliche Enden auf euch. Ansonsten ist der Verlauf des Abenteuers aber ziemlich linear. Für die jüngeren Spieler ist Blacksad wegen der düsteren Story und der Gewalt nicht geeignet, thematisch orientiert sich der Titel an klassischen Noir-Filmen und scheut auch nicht vor der Darstellung von Rassismus, Kriegstraumata und Frauenfeindlichkeit zurück.

All die Stärken des Spiels, die es natürlich zum großen Teil der exzellent ausgearbeiteten Vorlage zu verdanken hat, haben jedoch keine Chance gegenüber den technischen Unzulänglichkeiten, die die Spaßflamme in dem Moment ersticken, in dem sie wieder entflammt. Ohne einen umfangreichen Patch, der zumindest die nervigsten Probleme behebt (das Ruckeln und die unlesbare Schrift beim Hinweiskombinieren), ist Blacksad: Under the Skin kein Adventure, das man Möchtegern-Detektiven empfehlen kann. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Schrammt (vor allem auf der Switch) knapp an Unspielbarkeit vorbei, schade drum."

Ich liebe die Comic-Reihe, nicht nur wegen der herausragenden Zeichnungen und Aquarellkolorationen, sondern auch wegen der unterhaltsam-düsteren Noir-Storys. Die Videospielumsetzung liefert nur in letzterer Hinsicht das ab, was ich erhofft habe. Die Grafik an sich ist bereits nicht ansatzweise so opulent wie die der Vorlage, aber dazu kommen ja noch die ganzen Ruckler, die hakelige Steuerung, die langen Pausen, die unleserliche Schrift, die miesen Texturen und Momente, in denen man einen Speicherstand neu laden muss, weil nichts mehr geht. Nein, ich hätte gerne eine Empfehlung ausgesprochen, auch unter Vorbehalt, dass die Optik vielleicht nicht die Beste der Welt ist. Aber selbst mit fünf Fan-Brillen übereinandergestapelt kann ich hier nicht guten Gewissens eine höhere Wertung geben. Schade um das Setting und die interessanten Figuren, die deutsche Sprachausgabe – fast alle Sprecher machen ziemlich gute Arbeit – und die Liebe zum Detail bei der Umsetzung, die das Team offensichtlich ja hatte. Aber in die Optimierung des Spielss hätten deutlich mehr Ressourcen fließen müssen – auf allen Plattformen.

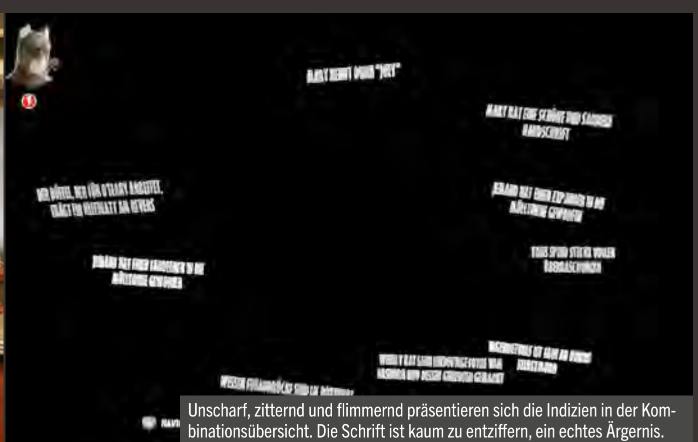
PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Krimi-Noir-Handlung
- ➕ Jazz-Musik als Begleitung
- ➕ Komplett deutsch vertont
- ➖ Läuft fast nie flüssig; viele, teils extreme Ruckler
- ➖ Schwache, spät nachladende Texturen
- ➖ Kaum lesbare Schrift
- ➖ Ständig Aussetzer und Ladepausen
- ➖ Schwerfällige Steuerung; diverse kleinere Bugs





Ihr trefft Entscheidungen und wählt zwischen mehreren Dialogoptionen. Am Ende warten unterschiedliche Ausgänge der Geschichte auf Hobby-Detektive.


Unscharf, zitternd und flimmernd präsentieren sich die Indizien in der Kombinationsübersicht. Die Schrift ist kaum zu entziffern, ein echtes Ärgernis.

Tools Up!

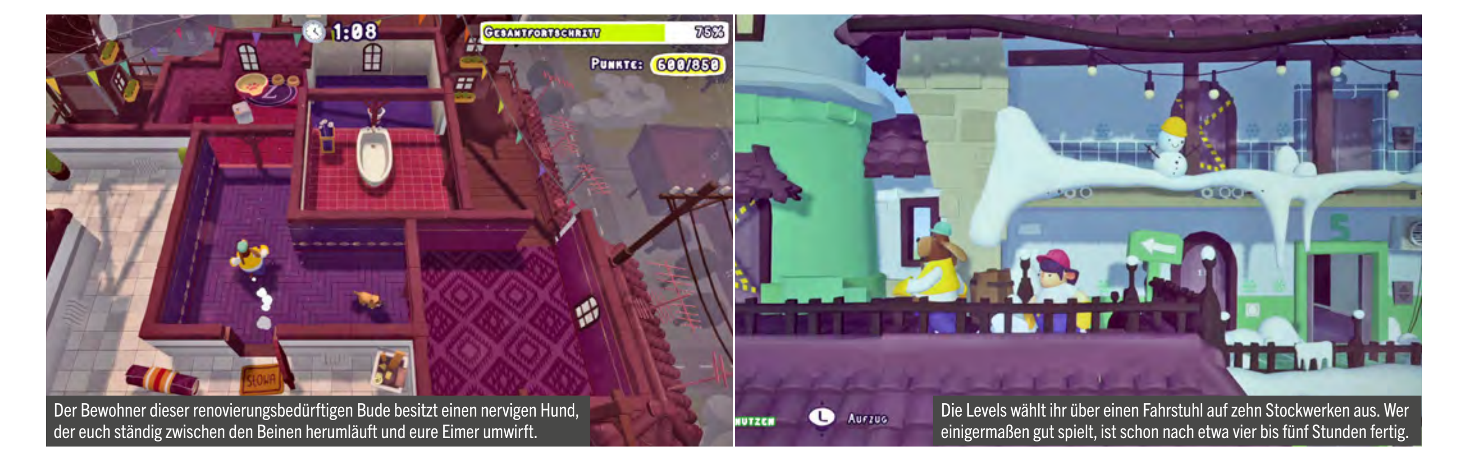
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: The Knight of Unity
Hersteller: All in! Games
Termin: 03. Dezember 2019
Preis: ca. 17 Euro
USK: ab 0 Jahren

Was nicht passt, wird passend gemacht: In Tools Up! erledigt ihr Renovierungsarbeiten möglichst schnell und möglichst einwandfrei – denn so bekommt ihr Punkte! **Von:** Katharina Pache

Es war nur eine Frage der Zeit, bis das chaotisch-spaßige Multiplayer-Spielprinzip von Overcooked kopiert wird – in Tools Up! geht es aber nicht darum, Essen zuzubereiten, sondern Wohnungen wieder auf Vordermann zu bringen. Mit bis zu drei Kollegen setzt ihr (lokal) den Bauarbeiterhelm auf und widmet euch der Verschönerung von fremden vier Wänden. Konkret bedeutet das: Ihr nehmt alte Teppichböden raus, verstreicht Estrich, verlegt Parkett, tapeziert und streicht die Wände. Und am Ende müsst ihr natürlich den Dreck wegräumen, den ihr dabei hinterlassen habt!

Mauern statt Kochen

Ihr seht schon: Das Grundprinzip orientiert sich am Koch-Koop-Hit Overcooked, der Schlüssel zum Erfolg ist das reibungslose Zusammenspiel mit den Freunden. Steht euch nicht im Weg, teilt die Arbeit auf, geht schnell an die Tür, wenn der Lieferant den neuen Teppich liefert und so weiter. Eine Besonderheit in Tools Up! ist die Blaupause. Der Plan verrät, welche Renovierungsmaßnahmen wo vorgenommen werden sollen. Nur wer den Plan in der Hand hält, kann außerdem die Kamera drehen. Das ist zum Beispiel beim Malern wichtig, um zu prüfen, ob alle Wände Farbe abbekommen haben. Alternativ behält man die Fortschrittsanzeige oben rechts im Auge oder man achtet darauf, ob die Einblendung erfolgt, dass alle Arbeiten im Raum erledigt



Der Bewohner dieser renovierungsbedürftigen Bude besitzt einen nervigen Hund, der euch ständig zwischen den Beinen herumläuft und eure Eimer umwirft.

Die Levels wählt ihr über einen Fahrstuhl auf zehn Stockwerken aus. Wer einigermaßen gut spielt, ist schon nach etwa vier bis fünf Stunden fertig.



Da hätten wohl erst mal die Dachdecker kommen sollen: Der Flur in dieser Wohnung ist vereist, ihr rutscht also herum, während ihr arbeitet.

Am Ende des Levels wartet eine Sternewertung auf euch. Die zeigt auf, wie schnell ihr wart, und natürlich auch, ob ihr alle Arbeiten abgeschlossen habt.

worden sind. Ein Flaschenhals sind während der ganzen Schufterei die Eimer, ein bisschen wie das Geschirr in Overcooked. Meistens habt ihr nur einen Kübel dabei, in dem Gips und Estrich angerührt werden, der aber auch als Müllbehälter dient. Müssen erst die ganzen alten Tapeten entfernt werden, spart ihr euch viele unnötige Schritte, wenn ihr den Unrat zunächst im Eimer sammelt und dann im Abfallbehälter vor der Haustür entsorgt. Aber in dieser Zeit kann eben auch kein anderer Handwerker im Behälter Kleister oder Zement mischen. Im direkten Overcooked-Vergleich fällt schnell auf, dass das Level-Design in Tools Up! sehr viel konservativer daherkommt, trotz rutschigen Eisböden und Lava in den Wohnungen. Insofern sind Schwierigkeitsgrad und Chaosfaktor geringer als bei der Koop-Küchenschlacht. Auch Langzeitmotivation und Dynamik sehen im Heimwerkerspiel anders aus: Während in Overcooked die Essenswünsche der Gäste nicht immer vorhersehbar sind und die Bestellungen erst abreißen, wenn die Zeit abgelaufen ist, handelt es sich bei den Aufgaben in Tools Up! um endliche Arbeit. Auch hier ist es zwar wichtig, möglichst schnell mit der Plackerei fertig zu werden, aber die einzelnen Schritte werden nicht bewertet. Übrigens könnt ihr Tools Up! auch alleine spielen. Das macht aber freilich nicht ein Viertel so viel Laune wie die Arbeit gemeinsam mit einem bis drei anderen Handwerkern.

Da rutscht mal die Hand aus

Die Steuerung ist teilweise arg ungenau, aber das ist vermutlich Absicht, damit der Ablauf auch bei einem eingespielten Team nicht immer reibungslos funktioniert. Dabei haben es die Entwickler ein wenig übertrieben, sie machen es euch teilweise zu schwer, die Arbeiten punktgenau auszuführen. Dabei ist die (Gamepad-) Bedienung im Grund sehr simpel: Ihr benötigt nur zwei Knöpfe und natürlich den Stick zum Laufen. Die ersten Schritte werden euch vermutlich trotzdem überfordern, denn bei Beginn von Tools Up! erwartet euch keine Story, vor allem aber auch kein Tutorial. Learning by doing ist die Devise, nach den ersten paar Levels hat man die Vorgehensweise aber verinnerlicht. Und solltet ihr bei einem Auftrag mal versagen: der zweite Versuch wird es richten.

Die Optik von Tools Up! ist cartoonhaft-niedlich, neben den vier Starter-Arbeitern schaltet ihr tierische Helfer als zusätzliche Figuren frei. Zwischen den Charakteren gibt es aber keine spielerischen Unterschiede. Die Musikuntermalung ist mit klassischen Klängen recht ungewöhnlich und weniger treibend als bei vergleichbaren Koop-Party-Games, sie passt aber dennoch ganz gut zum Bildschirmgeschehen. Und bei der Konzentration und Hektik achtet man ohnehin nicht besonders auf die Melodien im Hintergrund. ❑

Zu viert hat man zwar mehr helfende Hände, man steht sich aber auch gerne mal im Weg herum!

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Unterhaltsame Couch-Koop-Unterhaltung mit leichten Schwächen.“

Nein, an Overcooked reicht Tools Up! (momentan) nicht heran. Aber wer mehr Hunger hat auf kooperative Arbeit, der kommt bei diesem Multiplayer-Titel trotzdem auf seine Kosten. Der fehlende Online-Modus ist schmerzhaft, dann müsste das Spiel aber auch Gesten und kurze Textbotschaften unterstützen (wie etwa in Overcooked), sonst wäre eine Kommunikation ohne Sprach-Chat quasi unmöglich. Und Absprachen sind wichtig, um die Höchstpunktzahl von drei Sternen zu erhalten. Auf jeden Fall finde ich die Idee gelungen und das Spielprinzip ist eine gute Basis für unterhaltsame Mehrspielerstunden. Über Wochen und Monate wird Tools Up! euch jedoch nicht vor den Bildschirm bannen, dafür ist der Umfang einfach zu gering. Gut möglich, dass innerhalb des Jahres weitere Inhalte in Form von DLC nachgereicht werden. Außerdem wünsche ich mir, dass die Zimmer beschriftet sind oder man irgendwie anders erkennt, welcher der leeren Räume in der Bude denn nun das Wohnzimmer sein soll. Oder wie wäre es mit einem Endlosmodus, bei dem man von Gebäude zu Gebäude zieht? Und wie funktioniert das Mauern?

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßig-chaotisches Spielprinzip
- ➕ Freischaltbare Charaktere
- ➕ Auch alleine spielbar
- ➕ Regelmäßig neue Aufgabenstellungen
- ➖ Zu wenig Erklärungen
- ➖ Sehr kurz (in etwa vier Stunden durchgespielt)
- ➖ Zu fummelige Steuerung
- ➖ Kein Online-Modus



Genre: Rollenspiel
Entwickler: The Gentlebros
Hersteller: Pqube
Termin: 24. September 2019
Preis: ca. 15 Euro
USK: ab 6 Jahren

Von: Katharina Pache

Cat Quest **2**

Ein tatztastisches Abenteuer oder unterhaltsam wie ein Kater? In bereits vor einigen Wochen erschienenen Cat Quest 2 sorgt ihr für Gerechtigkeit im Katzen- und Hundereich.

Cat Quest 2 ist, wie der Name bereits andeutet, die Fortsetzung des Rollenspiels Cat Quest, ebenfalls auf Steam erhältlich. Vorkenntnisse sind nicht unbedingt erforderlich, ihr könnt durchaus frisch mit dem zweiten Teil ins Abenteuer einsteigen. Die genauen Details der Fehde zwischen Katzen und Hunden sind im Grunde nicht so wichtig, eine tiefgründige, nuancierte Story bietet das charmante Rollenspiel nicht. Dafür gibt's für Tierliebhaber in der Fortsetzung doppelt so viel Flauschfaktor, denn in Cat Quest 2 steuert ihr nicht nur den Thronfolger des Katzenreichs Felingard, sondern auch den Erben des Lupus-Imperiums! Geht ihr alleine auf die Reise, wechselt ihr per Knopfdruck zwischen den beiden haarigen Helden, im lokalen Koop-Modus übernimmt euer Freund den zweiten Charakter.

Hund oder Katz – oder beides

Die Unterschiede zwischen Katze und Hund liegen – zumindest im Spiel – in eurer Hand. Durch das simple Ausrüstungssystem bestimmt ihr, welcher der beiden Pfotagonisten auf magische Attacken setzt und welcher Nahkampfangriffe nutzt. Natürlich kann man auch beide zu Zauberern machen oder umgekehrt, da verschiedene Feinde aber unterschiedliche Resistenzen haben, ist eine gemischte Aufstellung empfehlenswert. Wenn der Computer euren Kumpan steuert, wird dieser von selbst die ihm zugeteilten Zauber oder Unterstützungsfähigkeiten einsetzen. Das macht er nicht immer taktisch klug, irritierend unbegabt stellt sich die KI aber selten an. Der Schwierigkeitsgrad des etwa achtstündigen Abenteuers ist generell eher niedrig, was den jüngeren Spielern zugutekommt, die auch die Zielgruppe von Cat Quest 2 darstellen.



Die Quests sind zwar meistens Standardware, aber die oftmals amüsanten Wortspiele und Witzeleien machen diesen Umstand wieder wett.



Bei der Schmiedin Kit Kat wertet ihr eure Klamotten auf. Das geschieht aber ziemlich umständlich. Bei Hund Hotto Doggo verbessert ihr eure Waffen.



In manchen Dungeons müsst ihr Wellen an Gegnern besiegen, damit ihr am Ende die Belohnung erlangt. Viele der Bosse bekämpft ihr mehrmals.

Aufleveln und verbessern

Während eurer Suche nach den Splittern des sagenumwobenen Königsschwertes und dem Kampf gegen Monster und Bösewichter erkundet ihr eine große, offene Welt im Miniatur-Look. Höhlen könnt ihr betreten, dort findet ihr einfache Rätsel, Schatztruhen und mitunter auch neue Magie-Fähigkeiten. Euer Team levelt regelmäßig und selbstständig auf, um die Qualität eurer Ausrüstung müsst ihr euch aber selbst kümmern. Bezahlt bei Katze Kit Kat und bei Hund Hotto Doggo für Upgrades, damit ihr stets gut gepanzert und gleichzeitig schlagkräftig unterwegs seid. Die Menge an Beute im Spiel ist überschaubar, es gibt nur zwei unterschiedliche Gattungen von Waffen: Zauberstäbe für Fernkampffangriffe und Nahkampfwerkzeuge. Bekleidung kommt in zwei Ausführungen: Rüstung und Kopfbedeckung. Alle diese Gegenstände existieren in diversen Varianten mit unterschiedlichen Vorteilen. Es gibt etwa ein Katana mit Bonus auf kritischen Schaden unter den Nahkampfwaffen oder eine Axt, die den Rüstungswert des Trägers steigert. Wenn ihr ein Duplikat eines Objektes findet, das ihr schon besitzt, wird dieses automatisch aufgelevelt – praktisch, denn die Upgrades bei den Schmieden sind umständlich und kosten Zeit. Denn anstatt einfach den Level der Ausrüstung dem Geldvorrat entsprechend nach oben zu setzen, müsst ihr für jede einzelne Stufe das gewünschte Item anwählen, bestätigen, aufwerten, und so weiter.

Schlicht, aber fein

Die Nebenquests sind meistens Standardware. Redet mit einem NPC, verfolgt Spuren, besiegt Monster. Allerdings wurden die deutschen Texte charmant mit allerlei Wortwitzen versehen, was die Austauschbarkeit der Aufgaben zumindest ein bisschen erträglicher macht. Obendrauf gibt es viele optionale Gebiete und Höhlen. Technisch betrachtet ist Cat Quest 2 ein eher schlichtes Spiel mit mäßigen Animationen, dafür läuft es flüssig und sieht niedlich aus. Ein bisschen mehr unterschiedliche Feinde wären aber begrüßenswert gewesen, einige Bosse trifft man außerdem mehrmals. Ähnlich einfach gestrickt wie die Optik ist auch das Kampfsystem: Knüppelt auf die Feinde drauf, bis sie zu Boden gehen, und weicht ihren durch rote Markierungen angezeigten Angriffen durch Wegrollen aus. Nichtsdestotrotz oder vielleicht gerade wegen seiner Simplizität spielt sich Cat Quest 2 flott und kurzweilig. Noch ein Dungeon, noch eine Quest, noch eine Truhe – und schon sind zwei Stunden vergangen. Ein besserer Bedienkomfort in den unübersichtlichen Menüs und Abkürzungen vom Ende in jedem Dungeon direkt zum Anfang hätten das Erlebnis noch etwas runder gemacht, aber das sind Probleme, die sich verschmerzen lassen. Miau!

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Etwas zum Naschen: Cat Quest 2 ist nicht sonderlich gehaltvoll, aber sehr süß.“

Ich finde es nicht so schlimm, dass hier nicht die härtesten Kämpfe, die komplexeste Story und das größte Beute-Aufgebot der Welt aufgefahren werden. Cat Quest 2 richtet sich offensichtlich eher an junge Spieler. Diese werden hier – nicht allein wegen der allgegenwärtigen Wortwitze und der niedlichen Präsentation – gut unterhalten. Gerade beim Aufwerten der Ausrüstung und beim Erkunden der Verliese hätte ich mir aber mehr Komfortfunktionen gewünscht und die Auswahl an Feinden hat mich nicht komplett überzeugt. Da wäre auf jeden Fall mehr drin gewesen, nicht nur was die rein optische Gestaltung angeht, sondern auch was die Stärken, Schwächen und Attackenmuster betrifft. Durch den eher niedrigen Schwierigkeitsgrad ist es nicht wirklich erforderlich, lange zu grinden, damit man im Level aufsteigt. Aber selbst beim Bildschirmtod zeigt sich Cat Quest 2 handzahm und setzt einen beim letzten Rastplatz ab. Jederzeit hat man außerdem die Möglichkeit, Missionen abzubrechen, wenn man feststellt, dass sie einem gerade noch zu hart sind. Cat Quest 2 ist eine gute Wahl, wenn es mal was Leichtes sein soll.

PRO UND CONTRA

- \+ Liebenswert-niedliche Spielwelt und Charaktere
- \+ Kurzweiliges, simples und kindgerechtes Spielprinzip
- \+ Texte voller Wortwitz und Humor
- \+ Mit lokalem Koop-Modus
- \+ Große Welt zum Erkunden mit optionalen Gebieten
- – Für Profi-Zocker und ältere Semester viel zu einfach
- – Missions-Design nach Schema F
- – Unübersichtliche Menüs





In den Verliesen gibt es Schätze zu heben und Gegner zu besiegen. Achtet auf die Stacheln im Boden! Sie schaden nicht nur euch, sondern auch den Feinden.

Die Geschichte ist nicht besonders spannend, aber charmant präsentiert – wie auch der Rest des Spiels.

Beim Autofahren in der Egoperspektive lässt die Kamera leider sehr zu wünschen übrig.

Genre: Simulation
Entwickler: HR Innoways
Hersteller: Aerosoft GmbH
Termin: 12. Dezember 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

Winter Resort **Simulator**

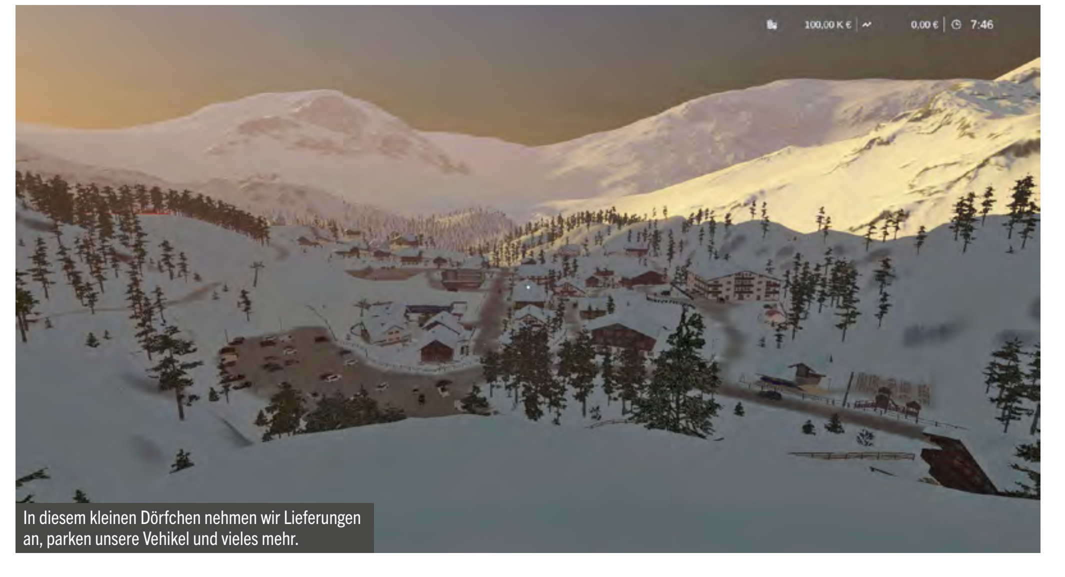
Ein neuer Simulator ist auf dem Markt! Diesmal schicken uns Aerosoft GmbH und HR Innoways mit dem Winter Resort Simulator auf schneebedeckte Gipfel. Wie sich der Simulator spielt, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link & Sascha Lohmüller

Mit dem Auto runter ins Tal, schnell unsere einzige Schneepiste mit unserem Pistenbully 100 zur Befahrung bereitmachen und dann nicht vergessen, unser Restaurant vor der Öffnung zu beliefern. So startet der Karrieremodus des Winter Resort Simulators, in welchem wir versuchen, unser Resort auf einen grünen Zweig zu bringen. Natürlich gehört zur erfolgreichen Leitung unseres Skigebiets jedoch noch einiges mehr.

Nur die Harten kommen in den (Winter-)Garten

Unsere Einrichtungen müssen gewartet und beliefert werden. Dies können wir, um Geld zu sparen, manuell erledigen oder den Prozess automatisch ablaufen lassen. Mit unseren Schneekanonen sorgen wir dafür, dass unsere Pisten zu jeder Zeit befahrbar sind, während wir bei zu viel Schneefall mit kontrollierten Explosionen für Lawinen sorgen. Es soll schließlich keine plötzliche Schneekaskade auf unsere ahnungslosen Skifahrer herabstürzen. Haben wir genug Geld verdient, erweitern wir unser Resort um weitere Restaurants, Skipisten und -Lifts und kaufen neues Equipment. Dies geschieht alles in verschiedenen Menüs, welche leider weder sonderlich übersichtlich noch wirklich hübsch anzusehen sind. Aber was tut man nicht alles, um seine Besucher glücklich zu stimmen.



In diesem kleinen Dörfchen nehmen wir Lieferungen an, parken unsere Vehikel und vieles mehr.

Die Simulation des Simulators

Das Wichtigste an jedem Simulator ist der Realismus. Hier leistet der Winter Resort Simulator an manchen Stellen grandiose, an den meisten jedoch eher unterdurchschnittliche Arbeit. Das Skiliftsystem mit den dazugehörigen Gondeln glänzt mit Liebe zum Detail und

einer detailgetreuen Darstellung. Jeder Arbeitsschritt für die Wartung unserer Seilbahn kann von uns per Hand erledigt werden, wofür wir jedoch erst eines der verschiedenen Tutorial-Szenarien spielen sollten. Denn dieser Aspekt des Spiels ist wirklich komplex. Leider findet man diese Hingabe zur Simulation nicht in jedem Teil unseres Resorts.

Unsere Vehikel etwa lassen sich zumindest noch von Automatik auf Gangschaltung umschalten, hier endet der Realismus jedoch. Weder Physik – falls man diese überhaupt so nennen kann – noch Steuerung sind in diesem Simulator auf unserer Seite, was die manuelle Pflege unseres Winterörtchens zu einer nervig-schweren Aufgabe mutieren lässt. Auch die Kamera lässt oft zu wünschen übrig. Beim Autofahren in der Ego-Perspektive sehen wir kaum, wo wir hinfahren, was vor allem das Beliefern unserer Restaurants beeinträchtigt. Selbst unser normales Laufen erinnert eher an ein Bunnyhop-Tutorial aus Counter-Strike: Global Offensive.

Skifahren für Anfänger

Noch schlimmer wird es jedoch beim Skifahren. Hier gibt es neben dem allseits beliebten Geradeausfahren keinerlei Möglichkeiten, richtig Skisport zu betreiben. Weder seitwärtsfahren, um zu bremsen, noch in eine Richtung lehnen ist möglich. Zusätzlich ändert der Untergrund, über den wir mit unseren Skiern brettern, nichts am Fahrgefühl oder der Geschwindigkeit. Egal ob Kies oder die frisch gepflügte Piste, wir gleiten über jeden Boden nur so hinweg. Als wäre das noch nicht langweilig genug, kommt das ganze Vergnügen auch noch komplett ohne Ton. Ob es ein Bug ist oder das Skifahren wirklich ohne ein einziges abgespieltes Soundfile ablaufen soll, da sind wir uns allerdings nicht sicher. Leider ist das Bewältigen der verschiedenen Pisten eine der Hauptbeschäftigungen des Spiels, sobald wir uns um alles gekümmert haben. Wirklich Spaß macht der Großteil des Winter Resort Simulators somit nicht.

In diesem (nicht sonderlich hübschen) Menü haben wir einen Überblick über unsere diversen Skipisten.

Spielen in der Sandbox

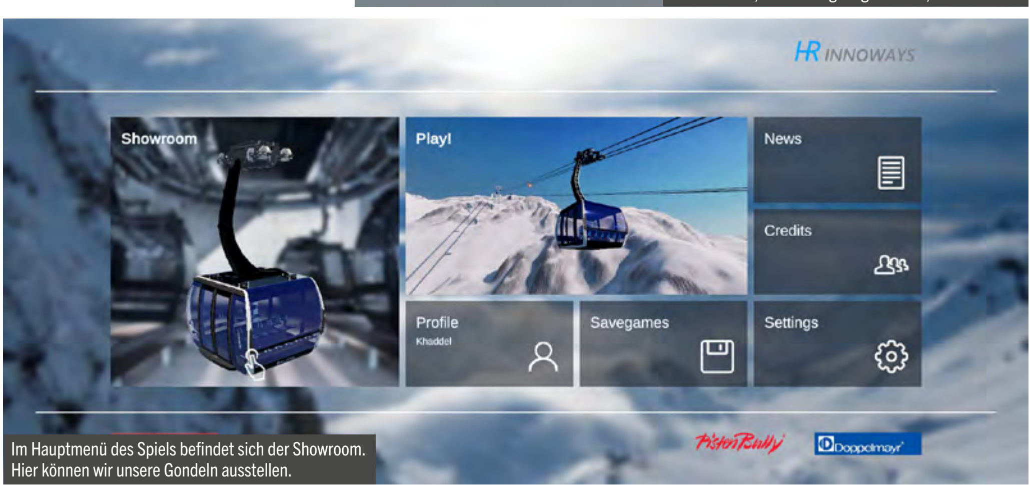
Was wäre ein Simulator ohne dazugehörigen Sandbox-Modus? In diesem können wir unser Skiresort nach eigenem Geschmack gestalten. Mit über 300 Gegenständen, die uns zur Verfügung stehen, können wir uns auch voll austoben. Leider ist auch die Sandbox unübersichtlich und funktioniert oft nicht so, wie sie das soll, was für einige frustrierende Momente sorgt.

Winter Arcade

Alles in allem erinnert der Winter Resort Simulator in seinem jetzigen Zustand eher an einen Early-Access-Titel als an ein fertiges 30-Euro-Spiel. Die Physik ist meistens schlicht lächerlich, die verschiedenen Menüs unübersichtlich und langweilig gestaltet und das Skifahren wirkt wie ein schlechter Witz. Was man dem Titel jedoch zugutehalten muss, ist die akkurate Simulation des Skiliftsystems. Wer sich also um eine echte Doppelmayr-Seilbahn kümmern möchte, wird trotz aller Mängel seinen Spaß haben. Für alle anderen ist das Spiel jedoch eher nichts. Vielleicht können zukünftige Mods noch den eher unterentwickelten Teilen des Spiels unter die Arme greifen. ❑



Um unsere Skipisten kümmern wir uns entweder manuell oder, haben wir genügend Geld, automatisch.



Im Hauptmenü des Spiels befindet sich der Showroom. Hier können wir unsere Gondeln ausstellen.

MEINE MEINUNG

Daniel Link

„Könnte mit den passenden Updates ordentlich werden."

Der Winter Resort Simulator ist definitiv kein Spitzenreiter unter den Simulatoren. Die Physik lässt zu wünschen übrig, viele Aspekte des Spiels sind schlichtweg lieblos implementiert worden – ich rede mit dir, Skifahrsystem –, die verschiedenen Menüs sind unübersichtlich und viele einfach schlichtweg nutzlos. Dennoch lohnt es sich für Simulationsfreunde, einen Blick auf die Skipiste zu werfen. Die Simulation der Doppelmayr-Seilbahn ist Aerosoft GmbH wirklich großartig gelungen und man merkt, wie viel Liebe zum Detail die Entwickler in diesen Teil des Spiels gesteckt haben. Wäre jeder Aspekt in dieser Qualität umgesetzt worden, wäre Winter Resort Simulator fast schon ein Meisterwerk. Leider ist das nicht der Fall, weswegen sich zu diesem Zeitpunkt ein Kauf für die meisten Spieler wohl nicht lohnen wird.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsch aussehende Wintersimulation
- ➕ Viel Liebe zum Detail an manchen Stellen
- ➖ Skisystem nur rudimentär implementiert
- ➖ Realitätsferne Physik
- ➖ Unübersichtliche Menüführung



Die Steuerung der Kräne fühlt sich lobenswert realistisch an, erfordert aber einiges an Übung.

Lumberjack Simulator

Genre: Simulation
Entwickler: Exponential Games
Hersteller: Exponential Games
Termin: 13. Dezember 2019
Preis: 16,79 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Harald Fränkel & Maria Beyer-Fistrich

Ein Holzfäller-Spiel bittet Spintires zur Schlammschlacht: Wir testen, ob der Lumberjack Simulator am Thron des amtierenden Waldmeisters rütteln kann.

Bäume töten, SUV fahren, querfeldein, Wald und Wiese pflügen, ohne Tempolimit und ohne Angst, dass plötzlich Greta Thunberg irgendwo aus einer Hecke hüpft und „How dare you?“ knurrt: Der kürzlich in den Early Access gestartete Lumberjack Simulator scheint der perfekte Titel für Antiaktivistenaktivisten zu sein, die sich mehr vor einem 17-jährigen Mädel fürchten als vor den Folgen des Klimawandels. Fans des Offroad-Hits Spintires: Mudrunner horchen hingegen auf, wenn sie vom verformbaren Terrain des kanadischen Holzfäller-Spiels erfahren. Es soll matschige Strecken und das Verhalten der Fahrzeuge physikalisch so korrekt simulieren, dass alleine der Weg von A nach B zum Abenteuer gerät.

Konkurrent Spintires zelebriert die Essenz des Geländefahrens: Die Nerven sind zum Zerreißen gespannt, ständig besteht Gefahr, dass wir im Morast verenden, im Fluss absaufen, von Minibrücken purzeln oder schlicht umkippen. Wenn Holzhackepeter oder -hackepetras beim Lumberjack Simulator ein Dreckstück verlassen wollen, aktivieren sie das Sperrdifferenzial und sind schwuppdiwupp raus aus dem Schlamassel. Steckenbleiben ist fast unmöglich, die fahrerische Herausforderung tendiert gegen null. Folgerichtig bleibt Spintires: Mudrunner die Dreck-Queen, zumindest vorerst, denn natürlich wollen die Lumberjack-Simulator-Entwickler ihr Baby während der Early-Access-Phase aufpäppeln.

Neulich bei Ninja Warrior

Momentan steht viel ereignislose Herumfahrerei auf dem Programm. Der Forstwirt grindet, um neue Fahrzeuge kaufen zu können. Ein anderes Spielziel? Schäden? Fehlanzeige! Aber okay, vielleicht verfügt der Lumberjack Simulator ja über eine andere Kernkompetenz, immerhin soll es – der intelligente Leser hat wegen des Spieletitels unter Umständen schon eine leichte Vorahnung – hauptsächlich ums Holzfällen gehen.

Baum kappen, Äste entfernen, Stämme verladen, durch die Botanik hobeln und das Holz vor der Hütte zum Verkauf feilbieten: Anfangs denkt der arglose Städter vielleicht, der Beruf des Forstwirts sei ein Kinderspiel. Bis sein tonnenschweres Harvester-Fahrzeug



Die Cockpit-Kamera ist starr, man kann also nicht den Kopf drehen, um sich umzuschauen.

Der laienhafte Gebrauch des Holzvollernters führt bisweilen zu eindrucksvollen Ergebnissen.


Mit der Kettensäge lassen sich nur kleine Bäume wie dieser fällen. Links parkt unser Auto.

(neudeutsch: Holzvollernter) sich für einen Ninja Warrior hält und einen Baum erklimmt. Eintrag ins Notizbuch für Doofe: Wir knipsen Birke & Co. vorher ab und starten erst danach den am Stamm fixierten Fällkopf, der auch die Äste entfernt. Andersrum bringen die Vorschubräder des Schneidwerks das Fahrzeug nämlich quasi auf die Palme. Upsi!

Der gute Ton

Die größte Herausforderung im Lumberjack Simulator ist, die Stämme per Kran zu verladen. Anfangs fühlt sich das erbaulich an wie bei diesen zwielichtigen Greifautomaten, die sich zum Beispiel auf Jahrmärkten herumtreiben. In solchen Phasen entsteht der Drang, die Entwickler zu einer Holzlasterfahrt zu zwingen, bei der Stevie Wonder am Steuer sitzt. Nach einiger Übung macht das Baumstamm-Tetris aber Spaß. Lobenswert sind auch die authentischen Fahrzeuge, die gute Soundkulisse und die interessanten Tutorials.

Die spielbaren Gebrauchsanleitungen offenbaren allerdings ein weiteres Manko: Wer mit den Tutorials durch ist, hat fast alles gesehen. Das Spiel präsentiert sich ähnlich umfangreich wie ein Topmodel, das man in einen Teich schubsen möchte, um es mit Brotkrumen zu bewerfen. Mehrspielermodus? Nö! Außerdem gibt's nur zwei Karten und gerade mal sechs Fahrzeuge. Für die liegen in der Werkstatt fünf Anbauteile herum und wirken dabei so verlassen, sie würden wahrscheinlich gern „Ich carshippe jetzt!" wimmern.

Arm dran, weil Arm ab

Alte Menschen wie der Autor dieser Zeilen fühlen sich angesichts der Optik in ihre Jugend versetzt. Wir hatten ja früher nichts, nicht mal Grafik bei Adventures und später in Ego-Shootern keine Körper. Wer im Lumberjack Simulator nach unten sieht, findet ebenfalls weder Arme noch Bauch noch Beine. Fehlende Finger wären okay gewesen, doch so steuert das Alter Ego die Fahrzeuge wohl mit Jedi-Kräften. Auch Gegenstände wie die Kettensäge schweben per Telekinese vor dem Holzmichel oder der Holzmichaela herum. Kameraführung und Steuerung entpuppen sich noch als Desaster. Im Cockpit kann sich der Holzfäller nicht umschauen und selbst die schwenkbare Außenkamera liefert beim Maschineneinsatz an den Bäumen nicht genug Übersicht. Gas geben und bremsen mit den beiden Gamepad-Triggern funktioniert. Manchmal. Falls nicht, muss man mit dem linken Stick vor- und rückwärts fahren. Was für keine gute Idee! Schalten wir bei Einbruch der Dämmerung das Licht an, kontert das Spiel mit einem Absturz. Immer.

Wer zu Fuß unterwegs ist und normal nach oben und unten schauen kann, wirft „Hosianna!" krähend Konfetti, weil was reibungslos klappt. Die Software invertiert nämlich hin und wieder die y-Achse. Während des Spielens. Auch das haben wir uns schon immer mal nicht gewünscht. In einer Sache punktet der Lumberjack Simulator gegenüber Mudrunner: Er ist viel zugänglicher. Vielleicht schnitzen die Entwickler die interessanten Ansätze ja noch in Form. Wir wünschen für die Early-Access-Phase gut Holz! ❑

MEINE MEINUNG

Harald Fränkel



„Interessante Ansätze – aber beileibe noch nicht astrein."

Während der Tutorials hatte ich ein beglückendes „Große Jungs wollen Bagger fahren"-Gefühl. Leider führte mich das Spiel damit auf einen Holzweg, denn inhaltlich kam danach nicht mehr viel, selbst für einen Early-Access-Titel. Stattdessen ärgerten mich die Macken. Jede andere Kettensäge ist realistischer: die im Landwirtschaftssimulator 19, die in Doom und eigentlich sogar die in Maniac Mansion – weil sie mangels Benzin erst gar nicht startet. Ausgerechnet die Macher einer Holzfäller-Simulation halten Kerbschnitt und Keil offenbar für überschätzt: Wir platzieren die Säge am Stamm, drücken den Startknopf und der Baum sinkt Sekunden später in Fallrichtung 12 Uhr darnieder. Lieblos! Dazwischen fahre ich mir einen Wolf. Um ein Fahrzeug für 350.000 Credits kaufen zu können, muss ich z. B. rund 75 große Bäume herbeischaffen. Mögen die Entwickler ihren Holzrohling noch mit einigen sägensreichen Inhalten aufbohren!

PRO UND CONTRA

- + Interessante Tutorials
- + Für eine Simulation relativ zugänglich
- + Authentisch umgesetzte Fahrzeuge
- + Herausforderndes Beladen mit Kränen
- + Gute Soundkulisse
- − Viel ereignislose, nich sonderlich herausfordernde Herumfahrerei
- − Kein motivierendes Spielziel
- − Schlechte Kameraführung und -perspektiven
- − Fehlerhafte Steuerung und weitere Bugs
- − Geringer Spielumfang




Im Schritttempo geht's über eine Brücke, die diese Bezeichnung eigentlich nicht verdient.

Ein Tragrückeschlepper wuppt die Baumstämme per Greifarm nach hinten ins Transportgestell.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

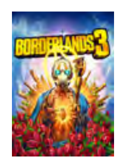
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

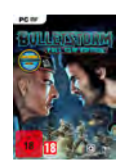
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

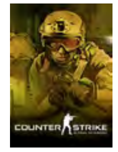
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

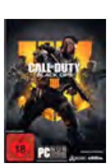
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Hades (Early Access)

Nachdem Hades bislang nur über den Epic Store erhältlich war, ist die Early-Access-Version nun auch über Steam verfügbar. Ein Grund mehr, das neue Werk von Supergiant Games (Bastion, Transistor, Pyre) endlich mal auszuprobieren! Obwohl das Spiel erst im Laufe des Jahres fertiggestellt wird, überzeugt Hades schon jetzt als motivierendes Action-Rogue-like, das mit schickem Stil, tollem Sound und guter Steuerung punkten kann: Ihr spielt Zagraeus, einen jungen Prinzen des griechischen Totenreichs, der gegen den Willen seines Vaters Hades beschließt, sich den Weg in die Oberwelt freizukämpfen. So arbeitet er sich von einem hübsch gezeichneten Raum zum nächsten, kloppt mit Schwert, Speer, Kanone, Bogen oder mächtigem Wurfschild in rasendem Tempo die Monsterhorden weg, sammelt zufällige Upgrades und beißt genretypisch häufig ins Gras. Zwischendurch plaudert er mit toll vertonten Charakteren und schaltet dauerhafte Upgrades frei. Klasse! Der Preis ist angemessen: 21 Euro. **Felix Schütz**

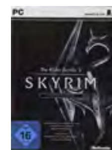




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

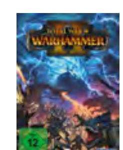
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

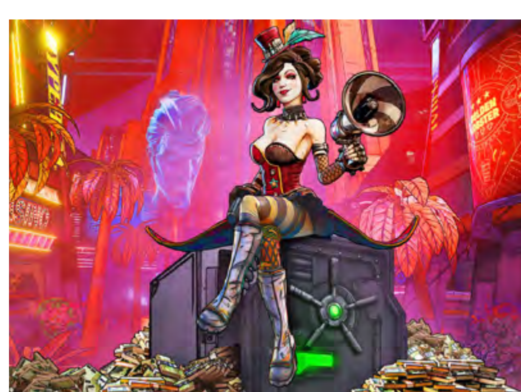
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Borderlands-3-DLC: **Moxxis Überfall**

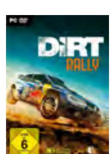
Kurz vor den Feiertagen haben die Entwickler von Gearbox Software den ersten großen Story-DLC für Borderlands 3 veröffentlicht. Darin dreht sich alles um einen alten Bekannten, den charismatischen Bösewicht des Vorgängers: Handsome Jack. Nun kehrt der ehemalige Anführer von Hyperion sieben Jahre nach seinem Tod nicht plötzlich zurück, aber seine Machenschaften verfolgen die Welt der Borderlands noch immer. Ganz besonders die berüchtigte Bardame Mad Moxxi hat mit Jack, der einer ihrer ehemaligen Ehemänner war, noch eine Rechnung offen. Im DLC hat sie es auf dessen altes Casino abgesehen, das seit Jacks Tod von der Außenwelt abgeriegelt durch das Weltall treibt. Als Kammerjäger macht ihr euch also auf, um die Kontrolle über den Glücksspielkomplex zu erlangen. Der schräge Borderlands-Humor kommt bei der Sache natürlich nicht zu kurz. Aber die Eroberung der Glücksspielhölle ist leichter gesagt als getan, denn als das Casino abgeschottet wurde, blieben zahlreiche Mitarbeiter, Besucher und Hyperion-Bots zurück, die sich euch nun mit Waffengewalt entgegenstellen. Spielerische Neuerungen bleiben dabei allerdings sowohl bei der Gestaltung der Missionen als auch bei den Kämpfen aus. Aber natürlich erwartet euch auch jede Menge neue Beute. Legendäre Waffen und Ausrüstung lassen sich genauso finden wie Kammerjäger-Köpfe, Skins, Schmuckstücke und Emotes. In erster Linie ist der DLC jedoch Fan-Service für alle, die den charismatischen Handsome Jack vermisst haben. Mit rund acht Stunden Spielzeit sogar mit ganz ordentlichem Umfang. Der DLC ist als Teil des Season Pass erhältlich oder zum Preis von rund 15 Euro separat erwerbbar.

Matthias Dammes



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Starcom: Nexus

Für Sci-Fi-Freunde und geduldige Entdecker könnte Starcom: Nexus einen Blick wert sein. Das Weltall-Abenteuer lässt euch aus der Draufsicht ein offenes Universum erkunden, dabei steuert ihr euer Raumschiff aktiv mit der Tastatur oder dem Gamepad. Ihr reist durch Wurmlöcher zu verschiedensten Sternen, erkundet dort Planeten, Anomalien und Artefakte, während euch in Textform kleine Geschichten und Quests präsentiert werden, bei denen ihr auch kleine Entscheidungen treffen müsst. Dabei sammelt ihr Forschungspunkte für neue Technologien sowie Ressourcen, mit denen ihr euer stetig wachsendes Schiff aus einfachen Modulen zusammenschustern könnt. Gekämpft wird in Echtzeit, allerdings sind die Weltall-Ballereien nicht sonderlich knifflig geraten. Das Erkunden und Verbessern motiviert ordentlich, einzig die langen Flugzeiten zu entfernteren Sternensystemen fallen etwas öde aus. Am 12. Dezember hat Starcom: Nexus die Early-Access-Phase verlassen, das fertige Spiel gibt's für schmale 17 Euro über Steam. Auf deutsche Texte müsst ihr allerdings verzichten. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

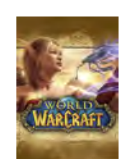
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

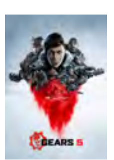
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

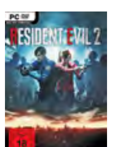
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen



Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

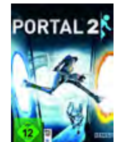
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

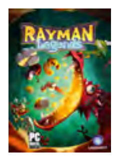
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

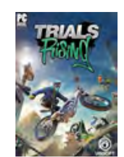
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

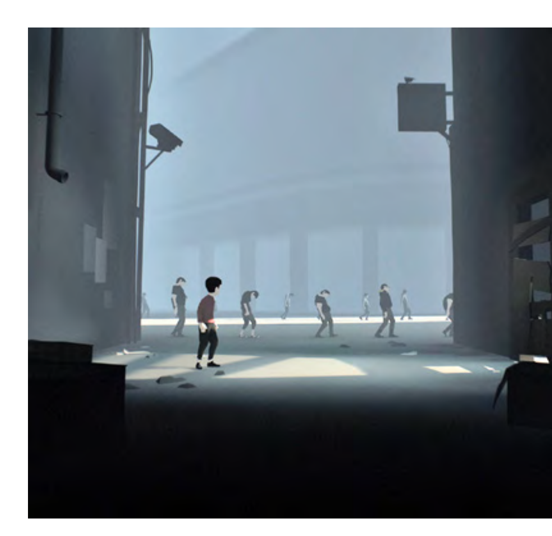
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

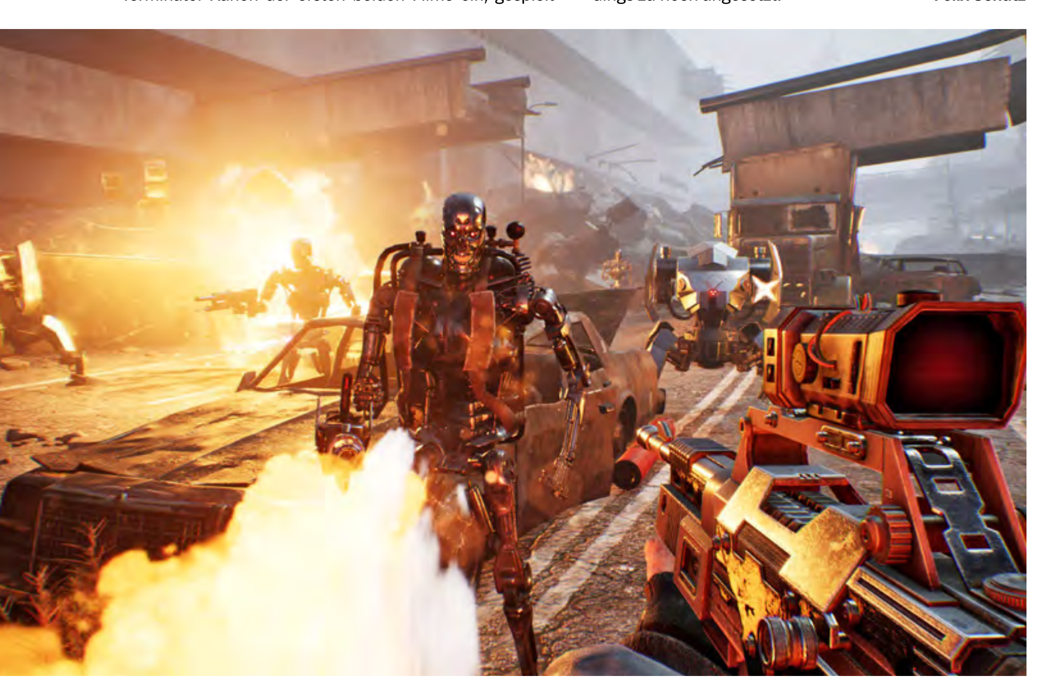
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Terminator: Resistance

Nein, ein richtiger Top-Titel ist Teyon Games (Rambo: The Video Game) wahrhaftig nicht gelungen. Terminator: Resistance sieht veraltet aus, spielt sich altbacken und die KI taugt nicht mal zum Schuhebinden – ein B-Titel durch und durch. Und trotzdem hat der storylastige Shooter jede Menge Fans gefunden, auf Steam erntete er sogar reichlich positive Bewertungen. Auch wir haben das Spiel ausprobiert – und zu unserer eigenen Überraschung direkt durchgespielt! Denn obwohl man Resistance sein geringes Budget deutlich anmerkt und vieles wirkt, als käme es locker zehn Jahre zu spät, zeigt es auch zig gute Ansätze. Die Story reiht sich halbwegs gelungen in den Terminator-Kanon der ersten beiden Filme ein, gespielt wird durchweg in der finsteren Zukunft: Ihr steuert einen Freiheitskämpfer, der es mit Skynets Maschinenarmee aufnimmt. Dazu ballert und schleicht ihr euch durch große, triste Endzeitlevels, sammelt Ressourcen und levelt euren Charakter in ein paar simplen Talentbäumen auf. Außerdem plaudet ihr regelmäßig mit Charakteren, löst Nebenaufgaben, trefft hin und wieder sogar kleinere Quest-Entscheidungen. Anspruchsvollen Shooter-Fans dürfte das alles kaum reichen. Wer sich aber mit weniger zufrieden gibt und sich auf die ordentliche Atmosphäre einlässt, könnte für 10 bis 15 Stunden unerwartet viel Spaß mit dem Spiel haben. Der Preis ist mit 40 Euro allerdings zu hoch angesetzt. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.


Naughty Dog bekam vereinzelt Gegenwind für The Last Of Us. Vizepräsident Neil Druckmann jedoch beharrt auf der künstlerischen Freiheit der Entwickler und ist der Meinung, dass politische Ansichten in Spielen ihren Platz haben.

(Quelle aller Bilder: Moby Games)

Gesellschaftskritik in Games: **Wie politisch sollten Spiele sein?**

Gesellschaftskritisches Kulturgut oder doch nur launiger Zeitvertreib? Videospiele stehen am Scheideweg und eine Industrie sucht nach dem richtigen Weg. Wie viel Politik sollte in darin stecken und wie politisch sind Games bereits? **Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Christian Dörre

Eine zerrüttete Endzeitwelt, mysteriöse Geschehnisse und ein wackerer Paketbote, der das Land wieder vereinen muss – das ist die Essenz von Hideo Kojimas Death Stranding. Norman Reedus als Kurier Sam Porter Bridges bringt Menschen zusammen und wir als Spieler erhalten die Werkzeuge dazu. Wir bauen Brücken und überlassen anderen Death-Stranding-Fans in der geteilten Welt Hilfsmittel oder Botschaften. Laut eigener Aussage ließ sich Kojima von der aktuellen Politik inspirieren. Doch während in der Realität Mauern durch Donald Trump gebaut und Brücken durch den Brexit eingerissen werden, wollte der Metal-Gear-Solid-Schöpfer die Menschen lieber verbinden. Und obwohl Death Stranding kein explizit politisches Spiel ist, so spiegelt sich doch die Weltanschauung seines Machers darin wider.

Nun stellt sich aber die Frage: Sollten Video- und Computerspiele derartige Botschaften verbreiten oder sind sie doch einfach nur ein simpler Zeitvertreib? Denn auch wenn es wie ein Klischee klingt: Games sind zwar ein sehr junges Medium, haben andere Unterhaltungsformen in Sachen Verbreitung jedoch längst überflügelt. Laut Game, dem Bundesverband der deutschen Games-Branche, erreichten Spiele 2018 allein in Deutschland über 34 Millionen Menschen. Das Durchschnittsalter der Nutzer stieg kontinuierlich und liegt inzwischen bei über 36 Jahren; natürlich auch bedingt durch die stärkere Verbreitung mobiler Endgeräte.

Digitale Spiele sind ein gewaltiger Markt, der allein 2018 rund 4,4 Milliarden Euro Umsatz in Deutsch-


Für Death Stranding ließ sich Kojima von der Politik Donald Trumps und dem Brexit inspirieren. Er interpretierte diese Motive um und betont das Verbinden der Menschen in einer gescheiterten Welt.


Das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance geriet bereits vor seiner Veröffentlichung in die Kritik. Gegen den Studiochef Daniel Vávra und das Spiel gab Rassimusvorwürfe.

Im Ego-Shooter Metro 2033 prallen politische Ideologien aufeinander. Die Überlebenden der Atomkatastrophe rotten sich in der Moskauer U-Bahn zusammen und bilden hier eigene Gemeinschaften mit teils extremem Gedankengut.

In Papers, Please arbeiten wir als Grenzbeamter in einem totalitären Staat. Arbeiten wir gut, erhalten wir Vergünstigungen, begehen wir Fehler, leidet darunter womöglich unsere Familie.

Valiant Hearts: The Great War zeigt den Ersten Weltkrieg aus der Sicht von vier Charakteren. Während der Titel spielerisch wie ein Puzzle-Game daherkommt, beeindrucken die Atmosphäre und die Schicksale der Protagonisten.

This War of Mine vermischt verschiedene Einflüsse wie etwa Entscheidungsfreiheiten oder auch RPG-Elemente. Im Mittelpunkt steht das Überleben in einem Kriegsszenario.

land erzielte. Erst vor Kurzem bestätigte das Verkehrsministerium die Gamesförderung bis 2023, jährlich fließen künftig 50 Millionen Euro Fördergelder in die deutsche Spieleindustrie. Das neue Medium ist längst Bestandteil des sozialen und politischen Alltags, will oft aber trotzdem nicht wirklich politisch sein.

Schon längst Teil der Politik

Wenn die Spieleindustrie in die politischen Schlagzeilen gerät, dann oftmals mit problematischem Ausgang. 2019 machte Branchenriese Blizzard unrühmlich auf sich aufmerksam. Was war geschehen? Der Hearthstone-Großmeister Chung „Blitzchung" Ng Wai bezog im Anschluss an einen Sieg bei den Asia Pacific Hearthstone Grandmasters Stellung zu den Protesten in seiner Heimat Hongkong. Während des live gestreamten Interviews trug er Skibrille und Gasmaske und proklamierte den Slogan „Befreit Hongkong, die Revolution unseres Zeitalters!"

Blizzard reagierte prompt: Die Kalifornier sperrten den populären E-Sportler für ein Jahr und entzogen ihm das Preisgeld für Season 2. So entbrannte nur wenige Wochen vor der Blizzcon 2019, der Hausmesse der Hearthstone-Macher, ein riesiger Shitstorm, bei dem unter anderem das Hashtag #BoycottBlizzard auf Twitter trendete. Während der Eröffnungszeremonie der Messe entschuldigte sich Blizzard-CEO J. Allen Brack und betonte, dass man dem eigenen Anspruch nicht genüge und das Ziel verfehlt habe. Blizzard stehe dafür, freie Meinungsäußerung zu fördern und Menschen miteinander zu verbinden.

Ebenfalls im Oktober kehrte die spätestens seit dem Schul-Amoklauf von Erfurt 2002 bekannte „Killerspieldebatte" auf die Bildfläche zurück. Im Anschluss an den rechtsradikalen Terroranschlag von Halle vom 9. Oktober 2019, bei dem der Täter mit selbstgebauten Waffen zwei Menschen erschoss, weitere verletzte und dies auf Twitch streamte, sagte etwa Innenminister Horst Seehofer: „Wir müssen die Gamerszene stärker in den Blick nehmen." Allerdings ebbte die Diskussion ebenso schnell wieder ab wie sie aufgebrandet war.

Diese beiden Beispiele zeigen, wie schnell Video- und Computerspiele und Politik miteinander kollidieren können. Vielleicht ist genau das der Grund, warum gerade die Mainstream-Spieleindustrie eine klare Stellungnahme zu politischen Motiven so sehr scheut.

Stereotypen und Plattitüden

Obwohl viele große Spieleproduktionen eindeutige Rückbezüge auf Zeitgeschichte und Politik nehmen, halten sich die meisten Entwickler mit einer klaren Positionierung zurück. Ubisofts The Division beispielsweise stellt in seinem Plot einen Terroranschlag in den Mittelpunkt, der ausgerechnet am „Black Friday" über Dollarscheine verbreitet wird. Die anschließende Epide-



Titel wie Grand Theft Auto oder Saints Row überzeichnen Politik und Geschichte bis in die Satire. Gerade die Entwickler von Rockstar Games sind Experten darin, dem aktuellen Zeitgeist gekonnt den Spiegel vorzuhalten.

Die Democracy-Reihe stellt vor allem die Bürger in den Mittelpunkt des Gameplays. Wir müssen versuchen, die Ordnung durch Gesetzeserlasse und strategische Entscheidungen aufrechtzuerhalten.

mie lässt die soziale Ordnung in den virtuellen USA aus den Fugen geraten und sorgt für den Zusammenbruch des Staatsapparates, inklusive lautstarker Unmutsäußerungen der Bürger. Ubisoft jedoch betonte immer wieder, dass dieses Setting nicht politisch motiviert sei.

Entwickler anderer Spiele wie etwa Deus Ex: Mankind Divided verwendeten den Begriff der „Mechanical Apartheid“ zur prägnanten Darstellung von Rassismus und Diskriminierung innerhalb der Spielwelt, instrumentalisierten ihn allerdings eher als ihn wirklich politisch aufzuladen. Es gibt noch viele weitere Titel, die derartige Motive nutzen, sich jedoch trotzdem primär als virtuelle Spielwiese betrachten.

Politik und Ideologien sind ein heißes Eisen; nur wenige Entwickler trauen sich, es anzufassen. Der Grund dahinter ist simpel: Studios und Publisher machen sich dadurch angreifbar. Durch eine Positionierung stoßen Entwickler automatisch einen Teil der gigantischen Zielgruppe vor den Kopf. Das Ergebnis können ein möglicher Shitstorm und in der Konsequenz sinkende Absatzzahlen sein. Infolgedessen dampft man oftmals die Botschaft auf den kleinsten gemeinsamen Nenner ein: Unterdrückung ist schlecht und Rassismus erst recht. Dagegen muss man etwas tun. Also ran an die Waffen!

Alternativ übersteigern Spiele Politik und ihre Akteure gerne bis in die Absurdität oder zeichnen Stereotypen von korrupten oder wahlweise inkompetenten Würdenträgern. Hier reicht das Angebot von der unfähigen US-Präsidentin aus Splinter Cell: Blacklist bis hin zu verkommenen Subjekten wie dem Kongressabgeordneten Thomas Stubbs III aus GTA 4 und der Download-Episode The Lost and Damned. Wirklich integre Politiker kommen in Spielen eher selten vor.



First Strike: Final Hour aus dem Jahr 2017 stellt auf bedrückende Art und Weise die Folgen eines möglichen Atomkriegs dar.

Die wenigen Ausnahmen

Natürlich existieren aber durchaus Spiele, in denen Politik eine gewichtige Rolle einnimmt. Und damit meinen wir an dieser Stelle nur bedingt Strategiespiele, da hier Diplomatie zwar ein wichtiges Kriterium und oft auch eine Siegbedingung darstellt, jedoch andere Aspekte bei der Erweiterung des eigenen Einflussgebiets schlichtweg beiseite gewischt werden – siehe etwa Civilization. Andere Titel wie beispielsweise die Democracy-Reihe betonen diese Punkte stärker.

This War of Mine (2014) ist dagegen aus mehreren Gründen bemerkenswert: Das Spiel der 11bit Studios rückt den Krieg aus der Sicht der Zivilisten in den Mittelpunkt und thematisiert Punkte wie Hunger, Kälte, Angst und andere Nöte. Die immer wieder eingestreuten moralischen Entscheidungen machen es zu einem enorm intensiven und wichtigen Spiel der jüngeren Vergangenheit. Gleiches gilt im Übrigen für Papers, Please aus dem Jahr 2013, in dem wir die Rolle eines Grenzbeamten in einem totalitären Staat übernehmen und immer wieder mit schwierigen Situationen konfrontiert werden. Trotz dieser kontroversen Themen erfreuen sich beide Werke einer erstaunlichen Beliebtheit – und beweisen, dass auch „unbequeme“ Spiele durchaus ihren Platz in dieser Industrie haben können.

Politisch: Ja oder nein?

Jetzt stellt sich natürlich erneut die Eingangsfrage: Müssen Spiele politisch sein? Wir meinen: natürlich nicht, aber die meisten sind es ohnehin schon längst. Dadurch, dass sie dem schöpferischen Geist der Entwickler entspringen, fließt ein Teil von deren Überzeugungen mit ein. Ganz egal, ob Anspielungen auf den aktuellen Zeitgeist, die Verwendung politischer Ideologen oder satirischer Humor – in einem darstellenden Medium wie Video- und Computerspielen spielt Politik und alles, was damit im weitesten Sinne zusammenhängt, eine wichtige Rolle. Das bestätigte 2017 auch Neil Druckmann, Vizepräsident und Creative Director von Naughty Dog, bezüglich politischer Motive in The Last of Us und dem 2020 erscheinenden Nachfolger. Als ein Fan ihn via Twitter bat, politische Ansichten doch bitte aus dem Spiel zu lassen (der Tweet ist mittlerweile gelöscht), konterte Druckmann: „Nein, das kann ich nicht. Autoren arbeiten auf Basis ihrer eigenen Weltanschauung. Das Ende von The Last Of Us wurde etwa stark inspiriert durch meine ‚persönliche Politik‘.“

Spiele dienen zu mehr als nur zu einfachem Eskapismus. Sie sind, wie Bücher und Filme, künstlerische Darstellungsformen. Als solche sollten deren Macher jedoch stärker Position beziehen und frei darüber sprechen, was sie dazu inspiriert hat, die aufgeführten Motive oder Charaktere in der Art und Weise zu präsentieren, wie es schlussendlich geschehen ist. Zugleich müssen Spieler lernen, mit unterschiedlichen politischen Motiven ebenso wie mit der Kunstfreiheit der Entwickler zu leben und nicht bei jeder Gelegenheit auf die Barrikaden zu gehen, sobald ihnen etwas nicht passt. Vielleicht benötigt aber gerade dieser Findungsprozess noch ein wenig Zeit und Reife auf beiden Seiten. ❑



Zurückhaltend: Ubisoft distanzierte sich bei Tom Clancy's The Division und dem Nachfolger von möglichen im Spiel enthaltenen politischen Anspielungen.



Wolfenstein: Youngblood war ein wahres Politikum, denn erstmals erschien die internationale Fassung in Deutschland. Diese war ungekürzt und enthielt sogar verfassungswidrige Symbole.

Spielerisch setzte Entwickler Origin Systems die Serie in Wing Commander 3 mit fulminanter Weltraumaction konsequent fort.

Alle Bilder: Moby Games

30 Jahre Wing Commander

Der Weltraumspiel-Meilenstein im Serienüberblick

1990 veröffentlichte das US-Studio Origin Systems das Weltraumactionspiel Wing Commander, sorgte damit in der Gamesindustrie für einen Urknall und trug maßgeblich zum Siegeszug des PCs als Spieleplattform bei. Wir blicken anlässlich des 30. Geburtstages auf die Kultserie zurück.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Aktuell werkeln Chris Roberts und sein Team von Cloud Imperium Games immer noch an Star Citizen. Die Erwartungen sind immens: Zum einen aufgrund der hohen Entwicklungskosten und der langen Produktionszeit, zum anderen, weil Roberts kein Geringerer als der Schöpfer von Wing Commander ist. Vor bald 30 Jahren erschien seine Weltraumaction-Simulation, die als Meilenstein der Computerspielgeschichte gilt. Vier Fortsetzungen, zahlreiche Ableger wie das an den Klassiker Elite angelehnte Wing Commander: Privateer, diverse Fan-Mods sowie Romane und sogar ein – allerdings zu Recht gefloppter – Kinofilm folgten. Wir geben



Platte Bitmaps statt Vektoren: Anno 1990 war die Grafik von Wing Commander das Nonplusultra und setzte einen enorm leistungsstarken MS-DOS-PC voraus.

Die cineastischen Zwischensequenzen und die verästelte Story von Wing Commander begeisterten vor 30 Jahren so ziemlich jeden Spiele-Fan.

euch im Folgenden einen kompakten Überblick zur Wing-Commander-Reihe, beschränken uns dabei aber auf die legendäre Hauptserie.

Trotz der etwas fummeligen Pad-Steuerung die beste Version des Klassikers: Super Wing Commander für das 3DO von 1994.

Wing Commander (1990):
Seit er als Kind Star Wars im Kino gesehen hatte, war US-Spieldesigner Chris Roberts von Raumschlachten und epischen Science-Fiction-Geschichten fasziniert. Mit dem Vormarsch des IBM-PCs und inspiriert durch die technisch beeindruckende Flugsimulation Battlehawks 1942 von Lucasfilm Games (1988) sah er die Zeit gekommen, seine Begeisterung auf den Bildschirm zu transportieren. Das Ergebnis: Wing Commander.

Im interstellaren Krieg zwischen den Menschen und den katzenartigen Kilrathi schlüpfte der Spieler in die Rolle eines jungen Weltraumjäger-Piloten, der im Jahr 2654 seine Karriere auf der TCS Tiger's Claw startete. Während sich auf dem Trägerschiff langsam die Story entfaltete und der Spieler in Kampfpausen mit Pilotenkollegen in der Bar tratschte, ging es in insgesamt 39 Missionen im All zur Sache. Diese boten von simplen Erkundungsflügen bis hin zu Kampfeinsätzen gegen feindliche Geschwader reichlich Abwechslung.

Wing Commander war in vielerlei Hinsicht bemerkenswert und im Jahr 1990 wegweisend: Filmartige Inszenierung, dynamischer Soundtrack, Einfluss auf die Handlung durch die eigene Spielweise statt stumpfer Highscore-Jagd, Prachtgrafik sowie action- und abwechslungsreiche Weltraumgefechte – Fachpresse wie Spieler waren aus dem Häuschen.

Da tat es der kollektiven Begeisterung auch keinen Abbruch, dass man für Wing Commander idealerweise einen teuren 386er-PC nebst VGA-Grafikkarte und zwei Megabyte Hauptspeicher sein Eigen nennen musste. Und wer dann auch noch eine Soundkarte im Rechner verbaut hatte, war dank der wuchtigen Klangkulisse endgültig im Zockerhimmel.

Für zusätzlichen Spielspaß und Missionsnachschub sorgten die Erweiterungen The Secret Missions (Ende 1990 veröffentlicht) sowie The Secret Missions 2: Crusade (1991). Während die später nachgereichten Umsetzungen für den Amiga und das Super Nintendo nicht mit der technischen Brillanz des PC-Originals mithalten konnten, erschien 1994 mit Super Wing Commander für die Exoten-Konsole 3DO die beste Version des Spiels. Diese begeisterte mit überarbeiteter Grafik, Sprachausgabe und zusätzlichen Missionen. Und auch die Umsetzung für den Mac aus dem Jahr 1995 konnte sich sehen lassen.

Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi (1991)
Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi erschien bereits ein Jahr nach dem Erstling, dementsprechend ähnelte es spielerisch stark seinem Vorgänger. Allerdings lag der Fokus nun noch stärker auf der Erzählung einer Space Opera. Daher verzichtete Origin Systems dieses Mal auf eine verzweigte Missionsstruktur zugunsten einer linearen, komplexeren Handlung, die zehn Jahre nach Teil 1 spielte. Flügelpiloten konnten nun nicht mehr sterben, zudem gab es keine Beförderungen und Auszeichnungen mehr.

In Sachen Technik machte das zweite Wing Commander dank der überarbeiteten Grafik-Engine noch einmal einen deutlichen Sprung nach vorne, was allerdings in nochmals höheren Hardware-Anforderungen resultierte. Bemerkenswert war außerdem das separat erhältliche Speech Accessory Pack, das damals den Erfolg von Creative Labs' Sound-Blaster-Soundkarte weiter befeuerte: Es ersetzte nach



Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi setzte den famosen Erstling 1991 mit verbesserter Grafik und fesselnder Story würdig fort.

Star-Wars-Mime Mark Hamill begeisterte 1994 in Wing Commander 3: Heart of the Tiger in seiner Rolle als Christopher „Maverick" Blair. Das Mitwirken zahlreicher anderer Hollywoodstars machte die Zwischensequenzen seinerzeit zum Genuss – auch wenn diese heute eher antiquiert wirken.

In Wing Commander 4: The Price of Freedom von 1996 agierten die mitwirkenden Schauspielstars erstmals auch an echten Filmsets. Rechts im Bild ist US-Schauspieler Jason Bernard zu sehen, der im Release-Jahr des Spiels an einem Herzinfarkt verstarb.

der Installation die Bildschirmtexte durch digitale Sprachausgabe. Wie schon beim Vorgänger erhielt auch Wing Commander 2 zwei Add-ons, die allerdings etwas lieblos wirkten: Special Operations 1 (1991) und Special Operations 2 (1992).

Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994)

Mit Wing Commander 3: Heart of the Tiger bewies Chris Roberts erneut, dass er gerne die Grenzen des aktuell technisch Machbaren weitestgehend ausreizt. Anstelle von Bitmap-Grafik wie in den Vorgängern nutzte Origin Systems nun eine 3D-Grafik-Engine, die feinste SVGA-Auflösung lieferte. Und statt animierter Zwischensequenzen gab es in der Serie neben vorgerenderten Bildern erstmals FMV-Szenen zu sehen.

Zahlreiche bekannte Schauspieler wirkten in dem Actionspiel mit und erzeugten so ordentlich Hollywood-Flair. Die Rolle des Protagonisten Christopher „Maverick" Blair verkörperte Star-Wars-Star Mark Hamill, des Weiteren wirkten unter anderem Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange), John Rhys-Davies (Indiana Jones, Der Herr der Ringe) und Tom Wilson (Zurück in die Zukunft) mit. Und mit Ginger Lynn Allen war sogar ein Porno-Star der 80er-Jahre an Bord. Cool: An bestimmten Stellen des Spiels durfte man zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten wählen und so das nachfolgende Geschehen beeinflussen.

Trotz der für damalige Verhältnisse immensen Entwicklungskosten und der erneut hohen Hardware-Anforderungen wurde Wing Commander 3 ein kommerzieller Erfolg und trug entscheidend zum Durchbruch der CD-ROM als Standardmedium bei. Später folgten eher mäßige Umsetzungen für 3DO, Playstation und Mac.



Das bislang letzte „echte" Wing Commander: Prophecy von 1997 entstand ohne Mitwirkung von Chris Roberts, legte den Fokus wieder auf die Action und führte zudem mit dem Piloten-Rookie Lance Casey einen neuen Protagonisten ein.

Wing Commander 4: The Price of Freedom (1996)

Mit dem Ende der Kilrathi-Trilogie sah Chris Roberts die Serie eigentlich als abgeschlossen an. Dann wurde er jedoch vom Mutterkonzern Electronic Arts gebeten, einen Nachfolger zu produzieren, und bekam dafür ein üppiges Budget zur Verfügung gestellt. Da die Entwicklungszeit ziemlich knapp war, waren die technischen und spielerischen Neuerungen gegenüber Wing Commander 3 jedoch überschaubar.

Allerdings setzten die Macher in Wing Commander 4: The Price of Freedom – anders als im Vorgänger – nicht ausschließlich auf Bluescreen-Technik, sondern drehten zusätzlich in einem Hollywoodstudio Szenen an echten Filmsets. Mit von der Partie waren wieder die aus Teil 3 bekannten Darsteller, allen voran natürlich Hamill. Regie führte erneut Chris Roberts, der sich nach Wing Commander 4 jedoch endgültig von der Serie verabschiedete.

Dazu trug vermutlich auch der ausbleibende Gewinn bei: Das auf satten sechs CDs ausgelieferte Spiel generierte immense Entwicklungskosten, die die durchaus guten Verkäufe und auch die Umsetzungen für Playstation und Mac nicht wieder reinholen konnten.

Wing Commander: Prophecy (1997)

Nach dem Abgang von Chris Roberts wollte sich Origin Systems wieder stärker an den ersten beiden Wing-Commander-Teilen orientieren. In Wing Commander: Prophecy wurde die Anzahl der Filmsequenzen daher zurückgefahren und der Fokus wieder mehr auf die Weltraumkämpfe gerichtet. Grafisch legte die Serie dank hardwarebeschleunigter Optik noch einmal deutlich zu – 3dfx- und Direct3D-fähigen Grafikkarten sei Dank.

Weniger gut kam bei den Fans allerdings an, dass der Spieler erstmals nicht mehr in die Rolle von Christopher Blair schlüpfte, sondern die Macher mit Lance Casey einen neuen jungen Piloten als Protagonist einführten. Das offene Ende stieß vielen Serienliebhabern ebenfalls sauer auf.

Das ein Jahr später kostenlos übers Internet veröffentlichte Add-on Wing Commander: Secret Ops bot zwar neue Missionen, brachte in Bezug auf die Handlung aber keine neuen Erkenntnisse. Der fünfte Serienteil war zugleich der letzte; 2003 wurde er in einer erstaunlich guten Umsetzung auf den Game Boy Advance portiert. So treibt die Fans bis heute die Frage um: Was ist mit Blair geschehen? Vielleicht erbarmt sich Chris Roberts ja eines Tages und führt die Kultserie fort. Wobei wir da aufgrund der unendlichen Geschichte von Star Citizen ja so unsere Zweifel haben … ❑



Typisch Wing Commander: Auch im vierten Teil freuten sich Weltraumspiel-Fans über knackige Gefechte gegen die katzenartigen Kilrathi.

Wing Commander: Prophecy wurde 2003 für den Game Boy Advance umgesetzt – und machte auf dem Handheld durchaus eine passable Figur.

Die kreativen Optionen von GMod inspirierten Spieler nicht nur zum Entwickeln eigener Mods und Minigames, sondern auch zum Drehen virtueller Filme. (Bild: Moby Games)

15 Jahre Garry's Mod: Warum Mods für Games so wichtig sind

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

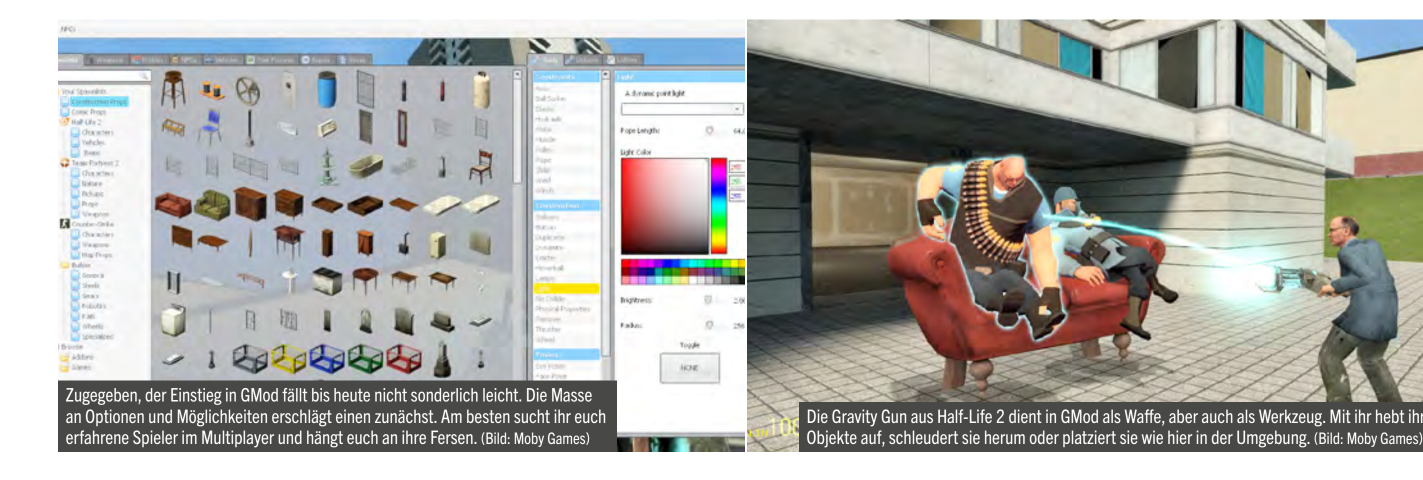
Wir erklären, wieso die Modifikation für Half-Life 2 durch die Decke ging und warum Fan-Kreationen nicht selten neue Trends erschaffen.

Wisst ihr noch, was ihr am 24. Dezember 2004 getan habt? Vermutlich habt ihr den Weihnachtsabend mit Freunden oder Familie verbracht, lecker gegessen oder einfach nur die besinnliche Zeit genossen. Oder ihr habt irgendwas gezockt. Der damals 22-jährige Brite Garry Newman hatte jedoch etwas ganz anderes im Sinn: Er lud an diesem Tag die erste Version von Garry Newman's Mod (später als Garry's Mod und schließlich als GMod bekannt) hoch – und ahnte zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass sich damit sein Leben schon sehr bald entscheidend ändern würde.

Inspiriert durch die JBMod, eine weitere Modifikation zum am 16. November 2004 veröffentlichten Half-Life 2, bastelte Newman bereits Wochen zuvor mit dem Software Development Kit (kurz SDK) des erfolgreichen Valve-Shooters herum. Die erste Version seiner Mod beinhaltete nur wenige Funktionen wie beispielsweise das Spawnen von Manhack-Einheiten auf einer leeren Karte. Für Newman war dies lediglich eine Fingerübung, doch die positive Resonanz im Netz ermutigte ihn. Und so baute er die Modifikation immer weiter aus. Garry's Mod verwandelte sich in ein Sandkasten-Spiel, in dem Nutzer auf Basis der bekannten Source-Engine und ihrer Physiktechnologie verrückte Dinge anstellen und bauen konnten.

Der Erfolg von GMod

Wie alle Modifikationen erschien auch Garry Newmans Erweiterung zunächst kostenlos. Sein Leben finanzierte der Software-Entwickler und Webdesigner zwischen 2004 und 2006 mithilfe einer selbst entwickelten und nahezu komplett automatisierten Dating-Website. Diese schenkte ihm genügend Zeit, um nebenher weiter an Garry's Mod zu arbeiten. Das Projekt nahm mit jedem weiteren Update Fahrt



Zugegeben, der Einstieg in GMod fällt bis heute nicht sonderlich leicht. Die Masse an Optionen und Möglichkeiten erschlägt einen zunächst. Am besten sucht ihr euch erfahrene Spieler im Multiplayer und hängt euch an ihre Fersen. (Bild: Moby Games)

Die Gravity Gun aus Half-Life 2 dient in GMod als Waffe, aber auch als Werkzeug. Mit ihr hebt ihr Objekte auf, schleudert sie herum oder platziert sie wie hier in der Umgebung. (Bild: Moby Games)


Lasst eurer Fantasie freien Lauf: Ein an Luftballons baumelnder Bollerwagen mit dem G-Man als Steuermann? Gar kein Problem! GMod bietet seit 15 Jahren eine Menge an Optionen. (Bild: Moby Games)

auf und was einst als Solo-Sandkasten startete, mauserte sich zu einer Mehrspielererfahrung mit sozialer Komponente. Die Spieler interagierten miteinander und setzten ihre kreativen Visionen gemeinsam in die Tat um. Dadurch entstanden etwa selbst gebaute Computer, wilde Katapultkonstruktionen und sogar ganze Comedy-Filme. Das heute als GMod bekannte Spiel ist derart populär, dass sich darum eine eigene Modder-Szene bildete, die beliebte Ableger wie Prop Hunt, StarWarsRP oder auch Trouble in Terrorist Town hervorgebracht hat.

Zugegebenermaßen stehen im Jahr 2019 andere Sandkasten-Spiele stärker im Fokus. Minecraft gehört sicherlich zu den einflussreichsten Titeln aller Zeiten und entfachte schließlich eine ganze Welle an Kreativ-Games, die dem blockigen Aufbauspiel folgten.

Und dennoch ist GMod auch 15 Jahre nach Erscheinen noch ein Thema. Die Community lebt; vor allem das Herumexperimentieren mit den zur Verfügung gestellten Werkzeugen und Modifikationen lockt immer wieder neue Spieler an. GMod bewies bereits vor Minecraft, dass Sandkasten-Spiele auch die breite Masse erreichen können und dass der Fokus auf vom Spieler selbst generierten Content ein ebenso bedeutsames wie erfolgreiches Geschäftsmodell darstellt. Dazu ist der kreative, spielerische Umgang mit dem Medium Videospiel für viele auch der Einstieg in die Spieleentwicklung.

Die Begeisterung der Community über Garry Newmans Baukasten-Spiel kennt jedenfalls bis heute keine Grenzen: Auf Steam erhielt das Programm beinahe 380.000 Reviews, von denen 95 Prozent der Bewertungen positiv ausfielen. Aktuelle Kritiken sind mit über 98 Prozent positiven User-Meinungen sogar noch besser.

Der Erfolg zeigt sich natürlich auch in den Verkaufszahlen: 2016 vermeldeten die Macher zehn Millionen verkaufte Exemplare. Für Garry Newman und seine Geschäftspartner Matthew Schwenk, Bryn Shurman und Arthur Lee sicherte GMod den Start der britischen Facepunch Studios. In der Folge arbeitete das Team etwa an dem Survial-Abenteuer Rust oder auch an S&box, dem geistigen Nachfolger von GMod.

Lange Zeit gehörten die Funktionen zum Verziehen der Gesichtszüge zu den beliebtesten Features in GMod. Dadurch konnten Spieler nämlich teils absurd komische Fratzen erstellen. (Bild: Moby Games)

Vom Hobby-Entwickler zum Profi

Der Erfolg und die Entwicklung von GMod zeigt vor allem eins: Mods können weitaus mehr werden als nur ein Hobbyprojekt ambitionierter Fans. Oftmals bedeuten sie für die Spielehersteller sogar eine Umstellung der Firmenpolitik. Bethesda und Valve beispielsweise etablierten mit dem Creation Club (https://creationclub.bethesda.net) und dem Steam Workshop (https://steamcommunity.com/workshop/?l=german) eine eigene Infrastruktur für (teils kostenpflichtige) Mods. Beides stieß indes immer wieder auf negatives Feedback seitens der Entwickler. Rockstar Games verbot etwa noch im Sommer 2019 die Mod Open IV für Grand Theft Auto 4 und Grand Theft Auto 5. Hersteller fürchten stets, dass Sicherheitsfunktionen umgangen und mit ihrem Eigentum Schindluder – etwa durch Cheating-Mods – betrieben wird.

Und trotzdem sorgen Modifikationen immer wieder für die Verlängerung der Lebenszeit von Spielen und bringen nicht selten großartige Ideen hervor, die die Entwickler und Publisher selbst nutzen können. Eines der bekanntesten Beispiele für eine erfolgreiche Mod ist sicherlich das Survival-Experiment DayZ. Der Neuseeländer Dean Hall zog die Inspiration für das Spiel aus seiner Armeezeit bei der Air Force in Neuseeland, während der er ein Survival-Training in Brunei absolvierte. Aus dieser einschneidenden Erfahrung, die ihn 25 Kilogramm Körpergewicht und fast das Leben kostete, zog er letztlich die Idee für DayZ. Die Mod basiert auf der Militärsimulation Arma 2: Combined Operations von Bohemia Interactive und erlangte nicht zuletzt durch YouTube und Social Media schnell


Im Verlauf der 15-jährigen Geschichte nutzten Spieler GMod auch zum Entwickeln komplett eigener Programme wie dieser Zombie-Modifikation. (Bild: Moby Games)



Die Modifikation Trouble in Terrorist Town (kurz TTT) gehört zu den Klassikern der GMod-Szene. Hier geht es darum, die Verräter innerhalb der Mannschaft zu entlarven, bevor diese Schaden anrichten können. (Bild: Moby Games)


Mods bringen nicht nur positive Aspekte mit sich. Manchmal sorgen sie auch dafür, dass Dinge mit den Spielen gemacht werden, die so nicht von den Entwicklern vorgesehen waren – siehe beispielsweise die „Hot Coffee Mod" in GTA: San Andreas oder Wallhacks bei Counter-Strike.

einen gewissen Hype. Das Ergebnis: Die Verkaufszahlen für Arma 2 stiegen und auch Bohemia Interactive wurde auf DayZ aufmerksam. Das Team heuerte Hall später sogar als Lead Designer für DayZ Standalone an. Dieser verließ das Unternehmen aber bereits zwei Jahre später wieder, nur um mit Rocketwerkz in Neuseeland sein eigenes Studio zu gründen.

Weitere bekannte Beispiele sind natürlich die Shooter-Klassiker Team Fortress und Counter-Strike, die beide aus der Modding-Szene hervorgingen. Team Fortress basierte ursprünglich sogar auf der Quake-Engine, ehe Half-Life-Entwickler Valve von deren Erfolg Wind bekam und das Team um Robin Walker, John Cook und Ian Caughley 1996 kurzerhand unter Vertrag nahm. Drei Jahre später erschien schließlich Team Fortress Classic unter dem Valve-Banner und auf Basis der Half-Life-Technologie. Counter-Strike ging einen ähnlichen Weg und bedeutete letztlich für Minh „Gooseman" Le und Jessy Cliffe den Sprung in die Spieleindustrie.

Und wo wir gerade bei Online- beziehungsweise E-Sport-Games sind, die in ihrem Ursprung einmal Mods waren, da dürfen wir auch Defense of the Ancients nicht vergessen. Denn ohne die populäre Warcraft-3-Mod hätte es vielleicht nie den MOBA-Hype rund um DotA und League of Legends gegeben.

Frische Ideen, andere Ansätze

Wieso sind also Modifikationen für die Computer- und Videospielindustrie so wichtig? Zum einen, weil sie der puren Leidenschaft der Community entspringen. Natürlich mangelt es Mods oftmals an Feinschliff und langfristiger Planung, doch insbesondere dadurch, dass passionierte Fans aus eigenem Antrieb heraus etwas erschaffen, entsteht schnell ein neuer Blickwinkel auf bereits bestehende Spiele oder Technologien.

Die Modding-Szene ist ein eigener Kosmos und gerade die Interaktion innerhalb dieser Community sorgt für einen regen Austausch an Ideen und Konzepten. Mods verändern das Verhältnis zwischen Spielern und Entwicklern. Sie geben nämlich dem eigentlich „stummen" Konsumenten die Möglichkeit, die eigene Erfahrung mit fremden Inhalten anzupassen oder sogar selbst zu verändern. Die Möglichkeiten reichen von Kleinigkeiten wie neuen Benutzeroberflächen oder Objekten bis hin zu Komplettumwandlungen und ganzen Spielen. Modder sind die Bastler unter den Computerspielern – ein bisschen wie Liebhaber von Oldtimern. Sie investieren Zeit, Schweiß und Handwerkskunst in ihre Leidenschaft.

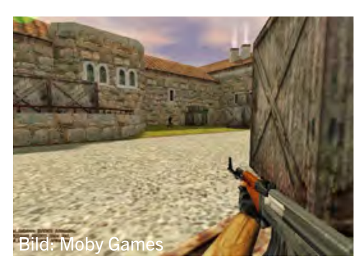
Mods sind purer Idealismus und ganz viel Liebe zum Spiel. Und daraus erwächst immer wieder etwas Wunderbares: Counter-Strike, DayZ oder auch ein „Macho Man" Randy Savage, der uns in Skyrim ein lautes „Oh Yeah" entgegenbrüllt. Manchmal sind es eben die kleinen Dinge, die für Spieler wirklich zählen. ❑

WEITERE WEGWEISENDE MODIFIKATIONEN

COUNTER-STRIKE

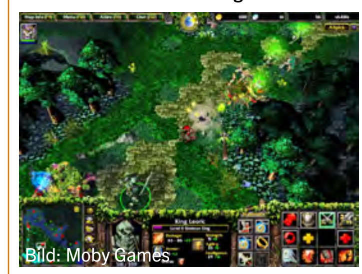
Basiert auf: Half-Life

Besonderheiten:
Revolutionierte Ende der 90er-Jahre das Multiplayer-Spiel und ist dank LAN-Partys, E-Sport und „Killerspieldebatte" ein modernes Phänomen der Popkultur.


Bild: Moby Games

DEFENSE OF THE ANCIENTS

Basiert auf: Warcraft 3: Reign of Chaos

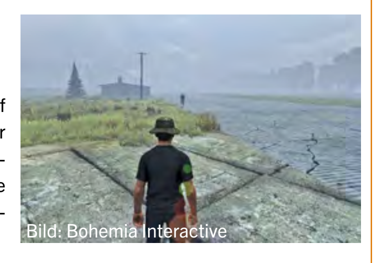

Bild: Moby Games

Besonderheiten:
Eul, Guinsoo und IceFrog erschufen aus dem Echtzeitstrategieklassiker ein eigenes Genre – die Multiplayer Online Battle Arena, kurz MOBA. Anstelle von Armeen treten hier von Spielern gesteuerte Heldeneinheiten gegeneinander an.

DAYZ

Basiert auf: ArmA 2

Besonderheiten:
Münzt die Armee-Simulation auf Multiplayer-Survival inmitten einer von Zombies heimgesuchten Spielwelt um. Die soziale Komponente dominiert dabei den Kampf um Ressourcen und ums Überleben.


Bild: Bohemia Interactive

DEAR ESTHER

Basiert auf: Half-Life 2


Bild: The Chinese Room

Besonderheiten:
Gemeinhin als „Walking Simulator" bezeichnet, nutzt es aus dem Original in erster Linie die Ego-Sicht. Allerdings steht das Erzählen einer linearen Geschichte im Mittelpunkt, Action gibt es nicht.


Bei der von Fans erstellten Skyrim-Mod Enderal nebst dem Add-on Forgotten Stories handelt es sich um eine Total Conversion – ein nahezu komplett anderes Spiel mit neuen Schauplätzen, Quests und Talenten. (Bild: SureAI)


Valves Kult-Shooter Half-Life erschien erstmals im November 1998. Etwa sechs Jahre später begann die Modding-Gruppe um Carlos „cman2k" Montero mit den Arbeiten am Remake Black Mesa. 2015 erschien schließlich die kostenpflichtige Version der Neuauflage bei Steam. Auf die Veröffentlichung der finalen Kapitel des Spiels warten die Fans allerdings immer noch. (Bild: Crowbar Collective)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 02/2010

Von: Jurij Subota & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die Ausgabe 02/2010 war gespickt mit hervorragenden Spielen! Hervorstechend waren für uns unter anderem Mass Effect 2, Crysis 2 und Total War.



Ein tolles Sci-Fi-Epos

Die grandiose Fortsetzung des ersten Mass Effect

2010 war ein gutes Spielejahr, was aber auch harte Konkurrenz im Buhlen um die Aufmerksamkeit der Spieler bedeutete. Mass Effect 2 sicherte sich jedoch schon im Februar seinen Platz als vielleicht bester Titel des Jahres und erwies sich auch kommerziell als voller Erfolg. Im unserem Test überzeugte das Rollenspiel durch seine brillant geschriebenen Dialoge, die glaubhaften Figuren und die bombastische Action. Durch die Möglichkeit, Spieldaten aus dem Vorgänger zu übertragen, erlebte zudem jeder Spieler ein ganz individuelles Abenteuer! Zu bemängeln gab es lediglich die zu simplen Waffen- und Klassensysteme und das oberflächliche Upgradesystem. Die positiven Aspekte prägten den Titel aber wesentlich stärker als seine Schwächen und ließen sogar den bereits tollen Vorgänger noch hinter sich. Bis heute gilt Mass Effect 2 als der wohl beste Teil der heiß geliebten Trilogie – über Andromeda hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens – und landet regelmäßig auf den vorderen Plätzen, wenn es in Listen um die besten Spiele aller Zeiten geht. Wenn auch Bioware heute nur noch ein Schatten seiner selbst ist, dieses Magnum Opus bleibt unvergessen.

Die Abenteuer von Captain Shepard und seiner Crew bilden den Mittelpunkt eines cineastischen Spielerlebnisses.



Crysis 2 war wie der Vorgänger seiner Zeit technisch voraus und erforderte Hochleistungs-PCs, um gespielt werden zu können.

Grafisches Nonplusultra

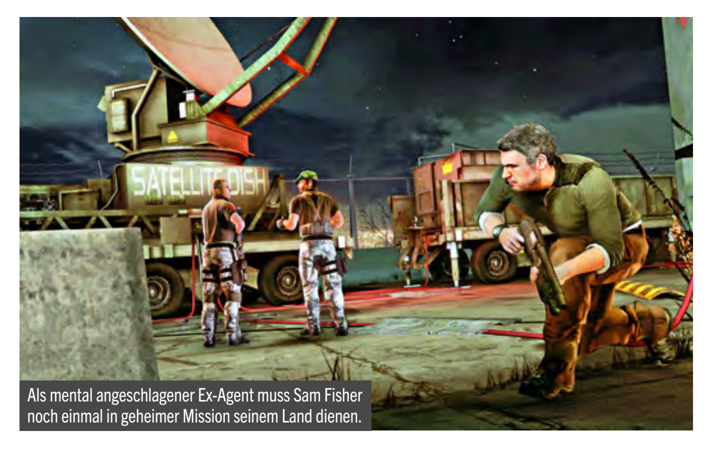
Crysis 2: Grafische Augenweide mit Gameplaymängeln

Mit Far Cry entpuppte sich das bis dato unbekannte Studio Crytek als Shooterexperte, mit Crysis lieferte man eine Nachfolgemarke ab, die vor allem in Sachen Grafik neue Maßstäbe setzte. Aber auch spielerisch hatte Crysis einiges zu bieten und überzeugte durch die interessanten Nanosuit-Skills, die gut umgesetzte Inselthematik und die vielen verschiedenen Arten, die Missionen anzugehen, viel Varianz. Crysis 2 wurde deutlich kontroverser aufgenommen. Zwar war auch die Fortsetzung ein grafischer Leckerbissen, dafür kam das Gameplay um einiges abgespeckter und einfallsloser daher. Auch das urbanere Szenario stieß nicht bei jedem Spieler auf Liebe. Dafür gab es coole neue Gegnertypen und einen interessanten Twist, welcher die Story am Ende auf den Kopf stellte. Auch wenn der erste Teil den meisten Spielern wohl als der bessere in Erinnerung geblieben ist, so ist Crysis 2 nichtsdestoweniger eine solide Fortsetzung.

Von Stealth zu Action

Der alte Sam Fisher mit neuer Spieleformel

Nach den hochgelobten ersten drei Teilen und dem ebenfalls guten Splinter Cell: Double Agent bewegte sich die Reihe mit Splinter Cell: Conviction in eine andere, deutlich actionlastigere Richtung. Auch wenn es für diese neue Gameplayformel im Vorfeld relativ viel Kritik gab, so konnte uns das Endergebnis im Test dennoch überzeugen, wenn auch nicht begeistern. Vor allem die abwechslungsreichen Missionen und die interessante Geschichte gefielen. Kritik gab es unter anderem für die kurze Spielzeit von etwa acht Stunden und die Tatsache, dass diese trotzdem künstlich gestreckt wurde. Vor allem die manchmal unfairen Positionen von Gegnern, die schlecht platzierten Checkpoints und die nicht immer nachvollziehbare KI unserer Widersacher sorgten für Frust. Auf technischer Ebene stand die hübsche Grafik regelmäßigen Rucklern und anderen kleinen Gebrechen gegenüber.

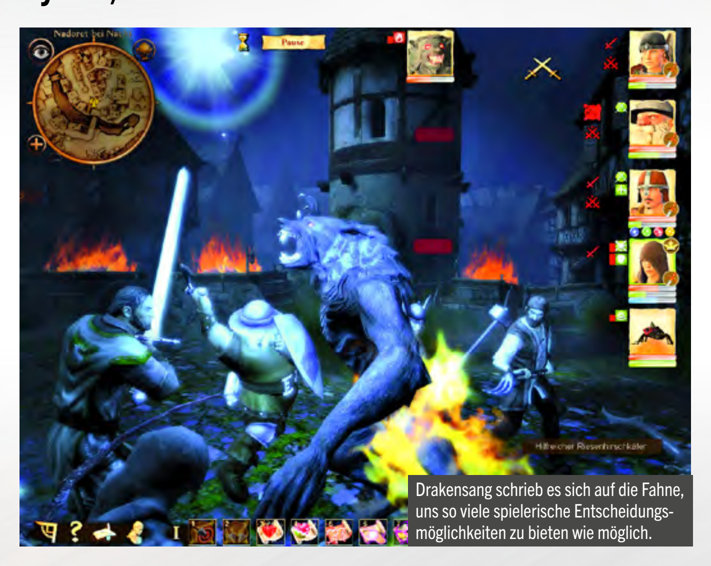


Als mental angeschlagener Ex-Agent muss Sam Fisher noch einmal in geheimer Mission seinem Land dienen.

Die deutsche Konkurrenz zu Dragon Age?

Mit Drakensang: Am Fluss der Zeit gab es deutsche Fantasykost, die sich wirklich sehen lassen konnte.

Das grandiose Dragon Age: Origins war noch frisch in den Köpfen vieler Rollenspiel-Fans, da kam mit Drakensang: Am Fluss der Zeit schon das nächste Fantasy-Abenteuer daher – und noch dazu eines aus deutschen Landen! Das in der Welt des Pen&Paper-Klassikers Das Schwarze Auge angesiedelte Spiel musste sich dementsprechend natürlich auch mit Origins vergleichen lassen und schlug sich dabei überraschend gut. Im Test überzeugte die große Spielwelt, in der es viele Dinge zu entdecken gab, und die Vertonung war hochwertig. Umfang- und abwechslungsreiche Quests mit vielen verschiedenen Lösungsmöglichkeiten boten sowohl Qualität als auch Wiederspielwert. Das Entwicklerstudio Radon Labs, welches heute zu Big Point gehört, bot mit bekannten Figuren aus dem DSA-Universum zudem auch die richtige Menge an Fanservice für die Vollblutfans, ohne bei Neueinsteigern tiefgründiges Vorwissen vorauszusetzen. Ebenso gefiel das Kampfsystem, dank dem wir uns gemeinsam mit vier virtuellen Gefährten in spannende Schlachten begeben konnten. Die Figurenzeichnung und der Einfluss unserer Entscheidungen hatten im Vergleich mit Dragon Age: Origins zwar das Nachsehen, in Sachen Spielwelt-Design hatte Drakensang aber eher die Nase vorn. Den positiven Aspekten standen jedoch das haarsträubend schlechte Inventarsystem und unzählige technische Makel gegenüber. Da viele davon auch nach dem Release nicht ausgebügelt wurden, ist das Spiel bis heute in dieser Hinsicht nur mit Vorsicht zu genießen. Vielmehr würden wir uns aber ohnehin ein gänzlich neues Spiel im DSA-Universum wünschen.



Drakensang schrieb es sich auf die Fahne, uns so viele spielerische Entscheidungsmöglichkeiten zu bieten wie möglich.

Napoleon, seine Truppen und wir

Schon in der Vorschauversion zeichnete sich ab, dass hier ein Prachtstück auf uns zukommen würde.

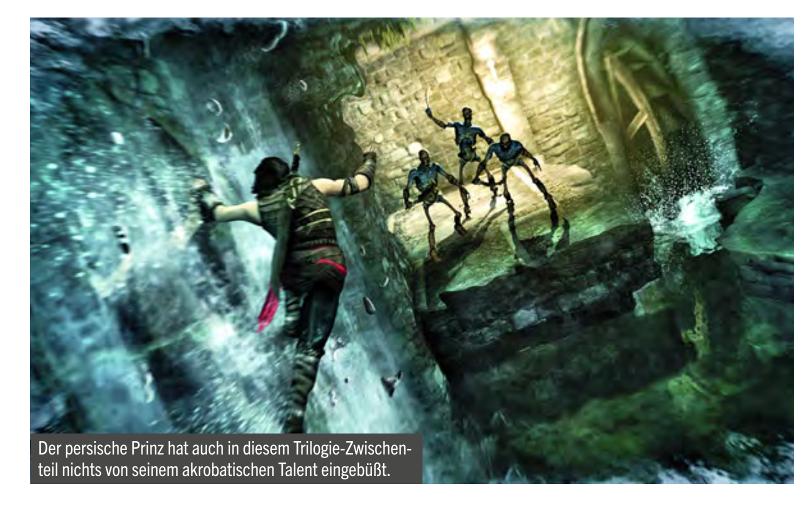

Als von Napoleon angeführte Streitkräfte ziehen wir in historisch bedeutsame Schlachten.

Eigentlich war die Vorschau zu Napoleon: Total War in der PC Games 02/2010 gänzlich anders gedacht, nämlich als persönlicher Anspielbericht auf Basis eines Sneak Peeks gemeinsam mit vier Lesern bei den Entwicklern in London. Allerdings machte das Wetter all die schönen Pläne zunichte – ein Schneesturm machte den UK-Flug unmöglich. Schade für die Leser, doch die Redaktion konnte zum Glück von zu Hause aus auf eine Beta des Titels zurückgreifen, um einen Vorschaubericht abzuliefern. Und was es da zu spielen gab, gefiel sehr gut! Die historischen Schlachten waren toll umgesetzt. Erstens machte es viel Spaß, an originalgetreuen Schauplätzen wie Waterloo, Trafalgar oder Austerlitz unsere militärischen Muskeln spielen zu lassen. Zweitens überzeugte der spielerische Anspruch. Geschont wurde man hier als Spieler nicht – und nur, wenn man seine Truppen gut managte, kam man voran. Fehler wurden gnadenlos bestraft und jeder virtuelle Schritt, den man tätigte, musste wohlüberlegt sein. Die Atmosphäre auf den Schlachtfeldern inklusive einer sinnvoll zu bedienenden Kamera erzückte das Strategenherz. Der Ersteindruck zu Napoleon: Total War war also sehr positiv, beim Test sollte sich später zeigen, dass der Titel auch über die gesamte Spielzeit hinweg überzeugen konnte. Bugs wie nicht korrekt ausgeführte Attacken der KI und andere Unstimmigkeiten waren dankenswerterweise größtenteils Beta-exklusiv.

Parkourläufer und Monsterschlächter

Noch einmal mit Sand: Nach dem Cel-Shading-Reboot kehrte die Serie zur Timeline der Sands-Trilogie zurück.

Das ging fix: Zwischen Ankündigung und Release von Prince of Persia: Die vergessene Zeit lagen gerade einmal vier Monate. Das war für Ubisoft aber trotzdem genügend Zeit, um zu einem Vorschauevent zu laden. Nach dem nur moderat erfolgreichen Reboot der Serie ging es zurück zur Timeline der Sands-of-Time-Trilogie, genauer gesagt wurden die Geschehnisse zwischen Prince of Persia: The Sands of Time und Warrior Within behandelt. Wie wurde aus dem relativ optimistischen Prinzen des ersten Teils der mordlustige Griesgram der Fortsetzung? Diese Frage wollte Die vergessene Zeit klären – dass fast zeitgleich die Verfilmung von Sands of Time in die Kinos kam, dürfte aber eine noch größere Motivation für die Entwicklung gewesen sein. Die Qualität der Haupttrilogie erreichte der Zwischenteil nicht, trotzdem war er ein anständiges Abenteuer. Das Parkourgameplay machte Spaß wie eh und je und die Zeitfähigkeiten des Prinzen hatten nichts von ihrer Faszination verloren. Ihrer gab es nun sogar noch mehr als zuvor. So konnte der Prinz nun etwa die Zeit anhalten und Objekte auf diese Weise quasi einfrieren. Das ermöglichte es ihm zum Beispiel, an Wasserfällen entlangzulaufen. Was schon in der Vorschauversion nur mäßig gelungen war und auch in der Verkaufsfassung nicht viel besser sein sollte, war das Kampfsystem. Die Gefechte waren anspruchslos und statt Klasse gab es Widersacher in Masse.


Der persische Prinz hat auch in diesem Trilogie-Zwischenteil nichts von seinem akrobatischen Talent eingebüßt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich gehöre zu der Art Mensch, die den Winter von ganzem Herzen hasst. Und der Hass scheint Früchte zu tragen: Dank Umweltschmutz, CO_2 & Co. oder aus sonstigen Gründen sollen die Winter immer wärmer werden.

Dieser Winter ist wirklich erstaunlich mild. Ist Ihnen das nicht auch schon aufgefallen? Zittern musste ich bisher nur beim Anblick der Stromrechnung. Zum Zähneklappern reicht ein Blick auf die Benzinpreise (obwohl es sich da ja eher um ein Knirschen handelt). Im Zoo wurden bereits die Eisbären geschoren und am örtlichen Baggersee treibt ein Schild „Vorsicht – dünnes Eis“ im Wasser, umringt von badenden Enten.

Auf dem hiesigen Weihnachtsmarkt verkaufte sich dieses Jahr Eistee fast so gut wie Glühwein und die Arbeiter des Räumdienstes lümmeln in Liegestühlen herum, die sie auf den Streusandbergen platziert haben. In manchen angesagten Clubs findet man mehr Schnee als auf den Straßen und die Eichhörnchen sehen schon ganz übernächtigt aus wegen des fehlenden Winterschlafs. Zwar gab es, um den Anschein zu wahren, Ende 2019 etwas Schnee. Der Winter fand an einem Dienstag statt und ich war dabei! Vorübergehend bedeckte Nürnberg eine Schneedecke von zwei bis drei Millimetern, aber ich hatte dabei immer irgendwie das Gefühl, dass die meisten Schneeflocken ihre Tätigkeit eher lustlos verrichteten, und ich könnte schwören, vereinzelt auch welche in Hawaiihemden und Sonnenbrille gesehen zu haben. Die Schneemenge reichte nicht einmal für etwas Matsch auf den Straßen, was aber (gefühlte) 90 % aller Autofahrer nicht daran hinderte, in den Panikmodus zu verfallen. Ab der dritten Schneeflocke werden sicherheitshalber nur noch maximal 12 km/h gefahren, damit die neuen Winterreifen nicht überstrapaziert werden. An den Waschstraßen bildeten sich kilometerlange Staus (was ich nie verstehen werde) und im Supermarkt herrschte Ausnahmezustand. Die Schneedecke könnte ja auf fünf Millimeter anwachsen und Hamsterkäufe nötig machen. Gegen Nachmittag war der Spuk dann aber schon vorbei, die Lage normalisierte sich.

In der Firma, welche ich pauschal bezahle, um die Räumarbeiten vor meinem Haus zu erledigen, herrscht derzeit Feierlaune. Dort bastelt man aus Schneeschippen Spielzeug für die Kinder. Genug Sand für einen großen Sandkasten hat man ja eh übrig. Nur der städtische Räumdienst befindet sich nach wie vor im verdienten Winterschlaf.

Sind das im Dezember wirklich Rentiere gewesen oder ist der Weihnachtsmann schon auf Kamele umgestiegen? Ich für meinen Teil freue mich natürlich über solche Zustände und errichte in meiner Gefriertruhe ein Flüchtlingslager für Schneemänner.

Spamedy

„Adresse hat gewann“

Liebe Gewinner,

sind Sie der Eigentümer von diese e-mail Adresse? Wenn ja, haben wir die Freude, Ihnen mitteilen zu können, dass diese e-mail Adresse hat gewann danach den Betrag von $ 945.000,00 USD (Neun hundert und vierzig fünf tausend Vereinigte Staaten Dollar) in der kürzlich beendeten Internationale Powerball Lottery on-line Promo. Für die Bezahlung ihrer gewonnen Preis in bar, Sie werden zu wenden Sie sich an den Manager des Programms mit den unten stehenden Angaben :-

Name: Prof. David Pavin

*E-Mail: ***********@gmail.com*

Glückwünsche! Frau Jane Heather - Powerball Internationale Lotterie

Ja, das klingt einleuchtend, dass ausgerechnet meine E-Mail-Adresse gewonnen hat, ohne dass ich mitgespielt hätte. Das ist genauso wahrscheinlich wie die Tatsache, dass ein Mitarbeiter einer Lotteriegesellschaft mit einer Gmail-Adresse arbeitet …

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Den pelzigen Kumpel von Sascha Lohmüller hat natürlich keiner richtig zugeordnet und der Preis bleibt im Pott.

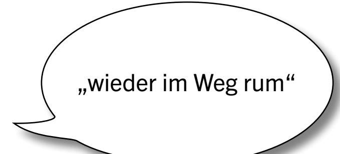
Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht diesen Monat der Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Küchenhelfer



Hallo Rossi,

unser Sohn hat seit Langem schon die die Zeitschrift PC Games abonniert zum Leidwesen sämtlicher Mitbewohner, denn wenn man duschen oder das stille Örtchen besuchen möchte, stolpert man ständig über diese leidige Zeitschrift. Bis zu dem Tag, als unser Sohn und ich angefangen haben, die Rezepte von Rossis Speisekammer auszuprobieren. Der erste Versuch waren die Wiener Kugeln, eine süße Verführung, den ganzen Tag war der Kühlschrank der am besten besuchte Ort in der Küche, bis man ein enttäuschtes „Ohh, keins mehr da“ hörte, auch das indische Naan-Brot war echt klasse, so schnell war beim Grillen noch nie der Brotkorb leer, die Toast-Muffins sind ebenso heiß begehrt wie die Speckbällchen.

Was ich damit sagen will, ist, vielen Dank für die unkomplizierten und tollen Rezepte! Wir sind schon alle gespannt, was die nächste Ausgabe von Rossis Speisekammer bringt.

PS: Man hört im ganzen Haus kein „jetzt liegt die blöde Zeitschrift schon wieder im Weg rum“ mehr.

Viele Grüße, Helga Rhein

Es freut mich immer, wenn meine Rezepte gut ankommen. Immerhin ist jedes davon auf Tauglichkeit getestet, wobei ich auch vor Menschenversuchen nicht zurückschrecke. Tierversuche scheiden aus – das mag ich meinen pelzigen Mitbewohnern nicht antun. Zum Glück kenne ich etliche wagemutige Männer mit eisernen Mägen, die für eine kostenlose Mahlzeit vor nichts zurückschrecken. Getestet wird immer samstags. Da hat man wenigstens am Sonntag Zeit, um sich zu erholen, was bisweilen auch nötig ist. Dabei war die Kochecke ursprünglich als sehr sporadisch erscheinende Rubrik gedacht. Da sie sehr gut ankam, wäre ich natürlich ein Narr, wenn ich dies nicht ausnutzen würde. Zum Glück habe ich mich damals nicht entschieden, einmal einen kurzen Tanzkurs zu geben. Ich würde sehr ungern samstags mit meinen Kumpels tanzen und die Nachbarn noch mehr als jetzt verwirren.

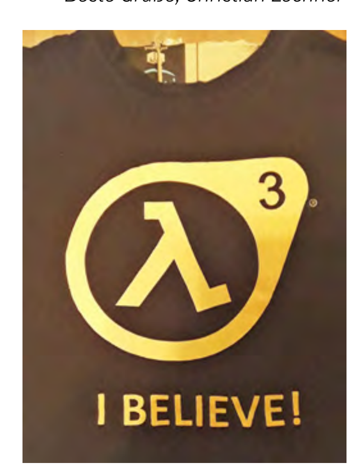
Verlangen

„Argumente und Rechtfertigungen“

Hallo Rainer!

Als jahrzehntelanger Leser der PC Games lasse ich meine Augen stets zuerst an deinen Leserbriefseiten weiden (mit Ausnahme der Titelseite natürlich). Beim Erhalt der letzten Ausgaben ist mir aufgefallen, dass nur zwei Themen deine Rumpelkammer auf Platz zwei bzw. drei verdrängen können: Star Wars und Half-Life. Gerade bei Letzterem (Half-Life: Alyx) kamen wieder die altbekannten Emotionsachterbahnen aus den Neunzigern hoch: a) „YES!!! Ich kann's kaum noch erwarten, das Spiel zu zocken!“ in Verbindung mit b) „WAS?? Das muss ich dafür an Kohle für die Hardware raushauen?“. Und schon beginnt mein Gamerhirn (oder ein Teufelchen auf meiner Schulter?) sich gute Argumente und Rechtfertigungen zurechtzuzimmern, die mich schon fast mit Schuldgefühlen zurücklassen, warum ich mir den neumodernen Krempel nicht schon längst besorgt habe. Da mein Verlangen nach einer weiteren Half-Life-Story gigantisch ist (wie meine alte, immer noch getragene T-Shirt-Eigenkreation zeigt – siehe Foto), werde ich natürlich mein Sparschwein verschmitzt anlächeln wie damals, als „Rebel Assault“ ein Double-Speed-CDROM oder „Wing Commander 3“ gleich nach einem gänzlich neuen PC verlangte. ;)

Beste Grüße, Christian Lechner



Leider muss ich gestehen, dass Star Wars es bei mir nie schaffte, an Rezeptoren anzudocken, welche für aufkommende Begeisterung zuständig sind. Wenn ich mich in meinem Bekanntenkreis so umhöre, scheint es sich dabei um einen genetischen Defekt zu handeln – Ansteckung offensichtlich ausgeschlossen. Ich entschuldige mich bei allen Fans der Reihe für mein diesbezügliches Desinteresse.

Dass meine Rumpelkammer diesmal „nur“ auf Platz drei bei dir kam, kann ich dir nicht übel nehmen. Wäre ich der Meinung, mein Geschreibsel könnte gegen Star Wars oder HL anstinken, würde der Größenwahn mir schon die Füße küssen. Aber auch mir geht es etwas ans Gemüt, wenn durchaus taugliche Hardware ausgemustert werden muss, weil ein lang begehrtes Spiel darauf nicht zufriedenstellend laufen wird. Leider besitze ich kein Sparschwein. Nein, das ist kein Gejammer. Kein Besitzer eines Dodge verfügt noch über ein Sparschwein – nur die Betreiber von ihren Stammtankstellen.

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Eierlegende Wollmilchsau

Früher telefonierte Agent Maxwell Smart mit seinem Schuh. Heute kann man, wenn man wollen sollte, mit seinem Kugelschreiber telefonieren. Aber nicht nur das. Der Kuli verfügt sogar über ein winziges Display, kann als Diktiergerät verwendet werden, verbindet sich mit Bluetooth, hat ein eingebautes Radio, ebenso eine (lausige) Kamera und kann auch als Taschenlampe verwendet werden. Der Preis ist zum Glück genauso winzig wie das „Pen Mini Cell Phone“ und schlägt mit $ 36 zu Buche.

www.amazon.com



Bildquelle: www.amazon.com

Offline

„das möchte ich nicht“

Hallo Rainer,

ich möchte Rob gerne unterstützen: Auch ich habe gerne etwas in der Hand und lasse die PC Games mit DVD regelmäßig links liegen, wenn ich sehe, dass das Spiel einen externen Zusatz benötigt. Immer noch und dann gleich weiter ein Konto anzulegen oder mich an eine Online-Bezugsquelle auszuliefern – nein, das möchte ich nicht. Insofern würde auch ich mich freuen, wenn ihr da etwas ändern würdet UND wenn dieser Aspekt bei den Tests im Heft wieder eine Berücksichtigung fände.

Alles Gute und ein gesegnetes Heft Dir und Deinem Hund: Matthias Hartz

Du bist mit deiner Einstellung nicht der Einzige, aber vertrittst nicht die Mehrheit. Komplette Spiele auf einem Datenträger werden zusehends seltener und werden vermutlich in absehbarer Zeit aussterben. Ich habe mich lange Steam verweigert, finde es aber inzwischen ganz praktisch. Bei meinem zweiten Hobby, Film, ist es genauso. Filme auf Scheiben kaufe ich inzwischen immer seltener, sondern erwerbe sie bei einem Streaming-Anbieter. Bei Spielen kann ich mir das Prinzip Streaming für die Zukunft auch vorstellen. Die Möglichkeit, alle Titel zocken zu können, ohne mir um meine Hardware Gedanken machen zu müssen, ist schon sehr verlockend.

Nur manchmal wache ich des Nachts schreiend auf, weil mich Albträume plagen: Mein Internet funktioniert nicht oder Amazon hat mein Konto gekappt. Dagegen ist

die Zombie-Apokalypse längst nicht mehr das Schlimmste, was mir passieren könnte. Darauf wäre ich vermutlich auch besser vorbereitet …

Verschiedenes

„gebe Dir aber recht“

Hallo Rossi,

habe gerade den Leserbrief von Thomas in der PC Games gelesen. Dieser hat mich inspiriert, Dir auch ein paar Zeilen zu schreiben. Zuerst einmal finde ich die Idee mit dem Pro und Contra sehr gut und auf jeden Fall interessanter als die „Most Wanted“-Rubrik.

Mittlerweile gehe ich als Abonnent auf die Silberhochzeit zu und habe vorher schon „Playtime“ und „Amiga Games“ im Zeitschriftenladen erworben. Wenn mich meine Erinnerung nicht trügt (leider haben die meisten gesammelten Ausgaben aufgrund mehrerer Umzüge inzwischen das Zeitliche gesegnet), hieß die Rubrik „Schrott des Monats“, zu Playtime-Zeiten „Down the drain“ und Du hast diese höchstpersönlich bedient. Auf jeden Fall habe ich diese Tests immer sehr gern gelesen und so haben auch die miesen Spiele mal etwas Aufmerksamkeit bekommen. Wobei es damals natürlich deutlich weniger neue Spiele jeden Monat gab und man sowieso alles irgendwie mal gespielt haben wollte.

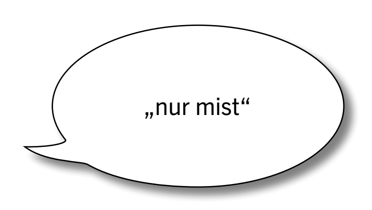
*Ich würde die Seite „Vor 30 Jahren“ auch gern lesen, da ich mit Atari 2600, C64 und Amiga groß geworden bin, gebe Dir aber recht, dass das vermutlich nur einen kleinen Teil der Leserschaft interessieren würde. Ich hoffe, dass ihr in Zeiten der Digitalisierung noch lange in der Lage sein werdet, mir ein gedrucktes Exemplar zuzusenden, denn so gerne ich am Rechner sitze, schätze ich doch die Vorzüge der analogen Welt. Vor allem wenn ich an einem stillen Örtchen eure Zeitschrift lesen kann *Zwinkerndes Smiley*. Ja es gibt auch Tablets, aber das ist irgendwie nicht dasselbe. Es ist vielleicht vergleichbar mit dem Unterschied zwischen Dodge und E-Scooter fahren. Wobei ich durchaus bereit wäre, meinen Diesel gegen einen Tesla zu tauschen, wenn diese nicht so schweinig teuer wären.*

Liebe Grüße: Marko Dieckmann



Meine Güte, du hast aber ein gutes Gedächtnis. Selbst ich hatte schon fast vergessen, dass ich die Rubrik „Down the drain“ gemacht habe. Um welche Spiele es sich damals handelte, hab ich aber inzwischen wirklich komplett verdrängt. Es war auch nichts darunter, woran man sich erinnern müsste oder das Aufmerksamkeit verdient hätte. Einen Sonderpreis (ein paar der ältesten Spiele, die ganz, ganz hinten, hinter dem Monitor vergessen wurden) ist mir deine Gedächnisleistung aber allemal wert, wenn du mir deine Anschrift zukommen lässt.
Stimmt – ein Tablet ist ungeeignet für das Örtchen, wo traditionsgemäß schon immer das Papier seinen angestammten Platz hat. Dank geschäftstüchtiger Chinesen kann ich hier Radio hören – automatisch abgespielt, sobald man sich setzt. Solange keine Nachrichten kommen, ist das ungemein entspannend und übertönt unschöne Geräusche. Eine Heizung kann auf der gepolsterten Brille auch hinzugeschaltet werden. Fast komme ich mir ein wenig dekadent dabei vor. Ich geb' dir dahingehend recht, dass auch das Analoge seine Vorzüge hat. Die unnachahmliche Freude, ein neues Buch zu öffnen, wird mir ein E-Book nie geben können, und mein Dodge ist eh ein fahrbarer Anachronismus. So sehr ich Digitales schätze, gönne ich mir jedoch auch den Widerspruch, hartnäckig am Alten (und Bewährten) festzuhalten. Man sollte sich eben die Freiheit nehmen, sich aus beiden Welten das Passende auszusuchen, solange man noch die Wahl hat.

Kritik



Und wieder steht bei euch nur mist

sven dörfner

Holen Sie sich Outlook für Android

Nein, das sehen Sie falsch. Bei uns steht nicht nur Mist. Ja, bisweilen steht bei uns tatsächlich Mist im Heft, aber der kommt dann von Schreibern wie Ihnen und dient der Unterhaltung. Man kann damit auch demonstrieren, worin der Unterschied zwischen konstruktiver Kritik und simplem Trollen besteht, und hat gleichzeitig ein Beispiel dafür, dass ein Smartphone besseres Deutsch beherrscht als sein Besitzer. Vielen Dank.

LESER DES MONATS

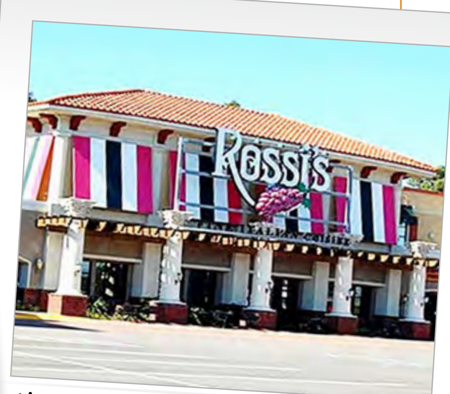
Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Stephan hat es nach Honolulu verschlagen,



und Ralf in den Keller, zum Sichten seiner Sammlung.



Hier hätte eigentlich dein Foto sein sollen!

Rossis Speisekammer

Heute: Mexikanisches Chili

Foto: beats_@Adobe Stock

Wir brauchen:

- 30 ml Öl
- 2 gehackte Zwiebeln
- 3 zerdrückte Knoblauchzehen
- 500 g Rindergulasch
- 500 g Rinderhack
- 1 große Dose geschälte Tomaten
- 250 ml dunkles Bier
- 200 ml starker Kaffee
- 2 Dosen Tomatenmark
- 200 ml Fleischbrühe
- 2 EL Zucker
- 2 EL Chilipulver
- 1 EL Kakaopulver
- 1 EL Kreuzkümmel
- 4 klein gehackte Chilischoten
- 3 Dosen Kidneybohnen
- 1 Dose Mais
- Salz und Pfeffer

Bisher dachte ich immer, mein Texas-Chili wäre das beste Chili. Irrtum! Dieses mexikanische Chili ist das Beste, welches ich bisher gegessen habe – und ich habe viele Chilis gegessen! Es ist zwar etwas aufwendig, aber es lohnt sich.

Das Öl kommt in einen großen Topf und wird erhitzt. Darin dann Zwiebeln, Knoblauch, Fleischwürfel und Hackfleisch zehn Minuten anbräunen. Jetzt die ganzen restlichen Zutaten (außer Bohnen und Mais) hinzugeben und abschmecken. Alles auf kleiner Hitze ungefähr 90 Minuten garen lassen. Lieber etwas zu lang als zu kurz. Dabei immer wieder umrühren. Jetzt erst kommen Bohnen und Mais dazu und alles bleibt für weitere 30 Minuten auf dem Herd. Das Rühren nicht vergessen! Wenn es etwas zu dickflüssig wird, kann man noch etwas Bier dazugießen. Hat lang gedauert, aber nun ist es endlich fertig!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

AverMedia **Live Gamer 4K**

Mit der fest verbauten Capture Card von AverMedia könnt ihr euer Spielerlebnis künftig standesgemäß in 4K aufzeichnen – oder von einer Konsole live streamen.

Von: Philipp Sattler

In Zeiten von YouTube, Twitch und Mixer ist das Aufnehmen und online Stellen von selber aufgenommenen Videos oder das Streamen des eigenen Spielerlebnisses lange nicht mehr nur Profis vorbehalten – gerade auf dem PC ist es kinderleicht, zu streamen. Dank erschwinglicher und leicht zu bedienender Capture-Boxen kann mittlerweile auch jeder Konsolennutzer, der Interesse daran hat, andere an seinem Spielspaß teilhaben lassen. In der Vergangenheit mussten dabei aber qualitative Kompromisse gemacht werden. Denn während zu Hause am 4K-Fernseher oder -Monitor gezockt wird, war die Aufnahme in den meisten Fällen auf 1080p begrenzt. Zudem hatten die meisten Capture-Boxen den Nachteil, dass die Daten, die durch die kleinen Geräte geschickt wurden, hinten dann auch nur noch in 1080p an den eigenen Bildschirm geschickt wurden. Wer also sein Spiel nicht nur streamen sondern auch aufnehmen wollte, musste damit leben, dass er selber dann ebenfalls auf 4K verzichtet. Mit den jüngeren Generationen der Hardware gehört das aber der Vergangenheit an.

LIVE GAMER 4K – GC573

… ist der offizielle Name von AverMedias 4K-Capture-Card. Damit bekommt ihr die Möglichkeit, euer 4K-Spielerlebnis parallel zum Zocken auch aufzunehmen – ohne, dass ihr dabei euer Spielerlebnis schmälert. Eine Latenz ist genauso wenig spürbar, wie eine Änderung der Bildqualität oder Ähnliches. Ob die Karte zwischen eurem PC bzw. eurer Konsole hängt oder nicht, lässt sich nur mit Messungen bestimmen, praktisch merkt ihr davon nichts. Auch sonst habt ihr im eigentlichen Spiel keine Nachteile. Die Berechnungen, um aus dem rohen Videomaterial ein halbwegs brauchbares Format zu machen, erledigen die Capture Card und der dazugehörige Rechner.

KRAFTVOLLER RECHNER NÖTIG

Wir sprechen jetzt nicht von einem High-End-Gaming-PC, aber ein in die Jahre gekommener Office-Rechner wird euch kaum weit bringen. AverMedia gibt die Systemanforderungen mit einem Intel-Core-i5, 16 Gigabyte RAM und mindestens einer GTX 1060 als Grafikkarte an.



Beide Capture-Geräte funktionieren mit gängiger Software wie OBS. Allerdings ist die Einstellung für 4K mitunter kompliziert.

Weniger Ressourcen verschlingt die hauseigene Software RECentral, die seit unserem Test des AverMedia Live Gamer Mini vor einem guten halben Jahr mittlerweile deutlich stabiler und flotter läuft. Dabei benötigt ihr die Software nicht zwingend, um die Capture Card zu benutzen. Ihr könnt auch mit den weiter verbreiteten Programmen wie XSplit oder OBS arbeiten. Einsteigern empfehlen wir aber dringend die RECentral-Software. Die ist nämlich nicht nur perfekt auf die Karte abgestimmt, sondern auch noch wesentlich einfacher zu bedienen.

BILDQUALITÄT

Die aufgenommenen 4K-Videos sind zwar gigantisch groß, lassen aber qualitativ keine Wünsche offen. Lediglich in Sachen Farbtiefe können sie nicht ganz mit dem originalen Bild auf dem hauseigenen Fernseher mithalten, was aber generell bei Aufnahmen der Fall ist und damit kein exklusives Problem von AverMedia darstellt. Gut werden die Videos zudem nur, wenn euer Aufnahmerechner ordentlich Power mitbringt. Je schwächer der Rechner und je länger die aufgenommene Session, desto größer ist die Gefahr, dass ihr in den Aufnahmen massive Ruckler und Bildausfälle habt. Beim Streamen von Konsolenspielen hingegen ist das seltener der Fall. Mit guter Internetleitung traten abgesehen von kleineren FpS- und Bitrate-Schwankungen keine Probleme auf.

FAZIT

Die Live Gamer 4K Capture Card arbeitet problemlos und liefert gute Resultate. Allerdings hat sie mehrere Nachteile. Zum einen muss sie fest in einem PCIe-Slot verbaut werden, was den Einsatz etwas umständlicher macht als mit Capture Boxen. Zum anderen ist sie preislich mit ihren etwa 230 Euro nicht eben günstig. Außerdem stellt sich die Frage, wie sinnvoll das Streamen in 4K derzeit ist. Sowohl bei YouTube als auch bei Twitch steigen die Zuschauerzahlen auf Mobilgeräten, die gar kein 4K wiedergeben können, immer mehr an. Für den 08/15-Spieler lohnt sich die teure Karte daher eher weniger. Wer sein Streaming oder die Verarbeitung der eigenen Videos aber professionell gestalten will, erzielt mit der GC573 definitiv gute Resultate. ❑



KATEGORIE: Capture Card
HERSTELLER: AverMedia
PLATTFORM: PC, PS4, XBO
PREIS: ca. 230 EURO

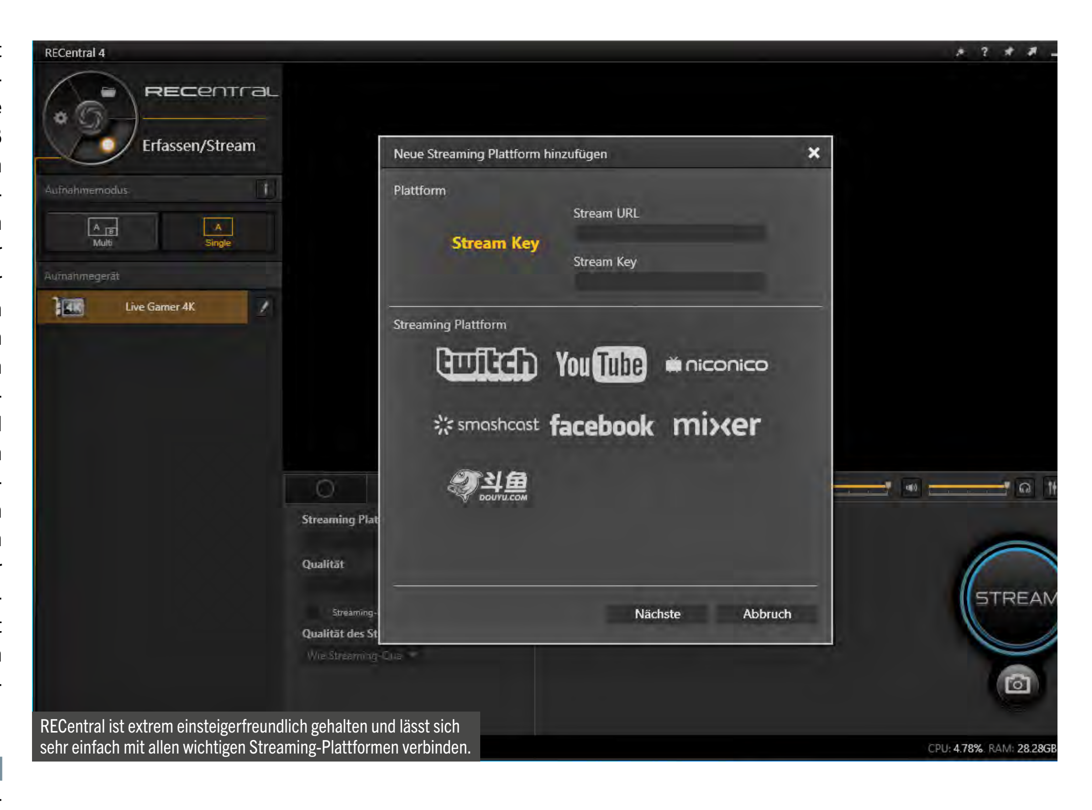
TESTURTEIL **9**

AverMedia Live Gamer Extreme 2

Mit der Capture Box von AverMedia könnt ihr eure Spiele weiter in 4K genießen, während ihr sie mit Full-HD aufzeichnet (und gleichzeitig streamt).

Von: Philipp Sattler

Zocken in 4K macht mit der passenden Kombination aus PC/Konsole und Monitor/TV durchaus Spaß und ergibt Sinn. Das Streamen und Aufzeichnen in 4K ist dagegen oftmals, wie mit Kanonen auf Spatzen zu schießen. Wer mit 4K streamen möchte, der braucht beispielsweise mal eben 20-35 kbit/s Upload, je nach Bit- und Framerate. Das schaffen allerdings nur die wenigsten Anschlüsse in Deutschland. Generell darf über den Mehrwert von 4K in einem komprimiert hochgeladenen Video auf YouTube gestritten werden. In der Regel reichen zum Streamen und Aufzeichnen daher 1080p in 60 Frames pro Sekunde. Genau in der Qualität greift die vorgestellte Capture Box von AverMedia die Daten eurer Konsole ab.



RECentral ist extrem einsteigerfreundlich gehalten und lässt sich sehr einfach mit allen wichtigen Streaming-Plattformen verbinden.



LIVE GAMER EXTREME 2

Viele Capture-Boxen oder -Karten, die in Full-HD aufnehmen, haben den Nachteil, dass sie keine 4K-Daten verarbeiten können. Einige von ihnen können bereits das Eingangssignal nicht verarbeiten, was euch dazu zwingen würde, direkt eine niedrigere Auflösung zu nutzen. Die meisten aber nutzen das 4K-Eingangssignal, geben nach dem Abgreifen der Daten hinten aber nur noch 1080p aus – die Auflösung, in der sie die Daten aufzeichnen oder weiterschicken. In der Praxis müsstet ihr damit also auf euer eigenes 4K-Erlebnis verzichten, damit ihr Aufnahmen erstellen könnt. Das ist mit der Live Gamer Extrem 2 anders. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte „4K-Pass-Trough"-Box, was nichts anderes bedeutet, als dass sie das 4K-Signal durchlässt und in 1080p abgreift. Und das macht sie einfach und solide.

EINSTÖPSELN UND LOS GEHT'S!

Naja, zumindest fast. Erst muss noch die passende Software runtergeladen und installiert werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr das hauseigene RECentral oder OBS und dergleichen benutzt – beide funktionieren einwandfrei und erkennen die Streaming-Box ohne Probleme. Das Einzige, was ihr in jedem Fall braucht, ist ein PC mit halbwegs Rechenleistung und einem USB-3.0-Anschluss. Ohne einen solchen läuft nichts, da USB 2.0 die Menge an Daten schlicht nicht verarbeiten kann. Außerdem sollte, im Falle von Aufnahmen, natürlich genug Platz auf der Festplatte sein. Denn die aufgenommenen Daten werden je nach Bitrate schnell sehr groß.



BILDQUALITÄT

Auch bei der günstigeren Capture Box gibt es in Sachen Qualität nichts zu beanstanden. Lediglich die bei Aufnahmen üblichen etwas blasseren Farben fallen vielleicht einen Tick mehr ins Auge als bei anderen Boxen. Ihr selber spürt an eurem Bildschirm überhaupt keinen Unterschied. In unserem Test war es mit bloßem Auge nicht zu erkennen, ob die Box zwischengeschaltet war oder nicht. Weder Latenz noch sonstige Unannehmlichkeiten traten auf. Allerdings solltet ihr im Falle von Aufnahmen eine genügend große Festplatte verbaut haben. Im Optimalfall speichert ihr zudem auf einer SSD. Beim automatischen Speichern auf einer HDD-Platte hatten wir hin und wieder beschädigte Dateien, was dann sehr ärgerlich war.

FAZIT

Für den normalen Spieler, der lediglich ein paar Aufnahmen für YouTube oder Twitch machen will, sind Capture Boxen wie die Live Gamer Extreme 2 perfekt geeignet. Leicht anzuschließen und einfach zu handhaben stellen sie auch Technik-Laien vor keine größeren Probleme. Vom Auspacken bis zum Aufnehmen war tatsächlich das Finden und Runterladen der richtigen Version von RECentral, von der es aus unverständlichen Gründen mehrere Varianten auf der Webseite gibt, tatsächlich die schwerste Aufgabe. Auch die gelieferte Qualität liegt nicht unter dem Standard, den man von anderen Aufnahme-Tools gewohnt ist. Wer hingegen professionelle Videos in maximaler Qualität machen will, der muss auf teurere 4K-Geräte zurückgreifen. Für die absolute Mehrheit aller Spieler reicht die Capture Box Live Gamer Extreme 2 aber vollkommen aus. ❑

KATEGORIE: Capture Box
HERSTELLER: AverMedia
PLATTFORM: PC, PS4, XBO
PREIS: ca. 130 EURO

TESTURTEIL
8

Von: Herbert Funes & Lukas Schmid

Die CES 2020 bot auch in diesem Jahr viele Tech-Neuheiten. Dieses Mal erwarteten viele Leute von Sony und Microsoft Details zu PS5 und Xbox Series X. Aber auch für PC-Gamer gab es viele interessante Hardware-Neuigkeiten.

CES 2020

PS5, Xbox Series X und mehr: Die Hardware-Highlights der Messe.

Vom 7. bis zum 10. Januar waren die Tore der CES (Consumer Electronics Show) in Las Vegas geöffnet. Wir fasen das Wichtigste zusammen!

NEXT-GEN-KONSOLEN

In Sachen neue Konsolen thematisierten Sony und Microsoft ihre Geräte zwar auf der CES, brachten aber keine neuen technischen Details an die Öffentlichkeit. So bestätigte Sony lediglich einige Eckpunkte zur Playstation 5: 3D-Audio-Sound, um auch ohne Surroundanlage einen Raumklang wahrzunehmen, einen neuen Controller, Raytracing-Features, ein UHD-Laufwerk sowie eine sehr schnelle SSD. Da die Technik-Infos nicht viel Neues boten, bestimmte ein eher als Nebenschauplatz einzuordnendes Detail die Playstation-Fangemeinde, nämlich das neue Logo. Dieses verbreitete sich in Windeseile über die sozialen Medien, obwohl es im Grunde genommen wie das bisherige Logo aussieht, nur dass eben die 4 durch eine 5 ersetzt wurde. Sony kündigte allerdings an, in der Zukunft noch weitere „einzigartige Features“ zur PS5 bekanntgeben zu wollen. Für deutlich mehr Aufsehen sorgte am Ende auf Seiten Sonys übrigens ein Produkt namens Vision-S. Dies ist ein Elektroauto, das Sony als Konzeptstudie auf der CES präsentierte. Auf Seiten von Microsoft wurde zur nächsten Konsole, der Xbox Series X, nicht viel Neues bekannt. Unter anderem zeigte ein vom Xbox-Chef Phil Spencer veröffentlichtes Bild den AMD-SoC (System on a Chip). Durch die Hardware sollen bis zu 120 FPS in UHD möglich sein, die Wiedergabe von 8K-Filmen wird ebenfalls unterstützt und auch Raytracing wird es bei der Xbox geben. Das alles sind noch sehr vage Angaben, denn 120 FPS kann man auch mit einer Xbox One X bei 4K erreichen, sofern das Spiel grafisch wenig anspruchsvoll daherkommt. Für Gesprächsstoff sorgte ein Bild, das AMD zur Xbox Series X zeigte. Denn hier verwendete AMD fälschlicherweise ein gerendertes Bild der Xbox Series X, das gar nicht von AMD oder Microsoft stammt und auf dem die zu sehenden Anschlüsse nicht der realen Xbox Series X entsprechen.

AMD: GRAFIKKARTEN UND CPUS

AMD zeigte unter anderem die Radeon RX 5600 XT, die es ab dem 20. Januar auch im Handel zu kaufen geben wird. AMDs CEO Lisa Su hat zudem auch ein Engagement rund um Raytracing bestätigt, was angesichts der von Sony und Microsoft (bezüglich der kommenden Konsolengeneration) bereits bekanntgegebenen Raytracing-Unterstützung auch kein Wunder ist. Zudem gibt es eine gute Chance, dass es schon relativ bald neue Prozessoren mit der Zen-3-Architektur geben wird, laut Lisa Su in jedem Fall noch im laufenden Jahr. Die aktuellen Zen-2-Prozessoren wie der Ryzen 5 3600 sind im Jahr 2019 sehr gut bei Hardwarekäufern angekommen, so dass AMD ohne großen Druck an neuen CPUs arbeiten kann. Für Notebooks hat AMD ohnehin bereits einige Ryzen-4000er-Modelle vorgestellt, die aber noch zur Generation Zen 2 gehören. Eine weitere neue CPU hat AMD im Rahmen der CES auch bestätigt, nämlich den Ryzen Threadripper 3990X, der 64 Kerne bieten und ab dem 7. Februar für vermut-



Ein Teil des Radeon RX 5600 XT-Angebotes der Partnerhersteller.


Alienware Concept Ufo – ein Handheld-PC, der an Nintendos Switch-Konsole erinnert.

So wird die neue Xbox Series X aussehen.

lich etwa 4.000 Euro zu kaufen sein wird. Eine solche CPU richtet sich an Firmen, die eine ungewöhnlich hohe Kern-Anzahl für spezielle Projekte oder Server benötigen. Obgleich der Preis für private Nutzer viel zu hoch ist, ist er für Firmen sehr atttraktiv, da der Prozessor beim Preis-Leistungs-Verhältnis besser sein soll als Intels noch kommende Profi-CPUs.

INTEL: GRAFIKKARTEN UND PROZESSOREN

Nachdem schon länger bekannt war, dass Intel auch an eigenen Grafikkarten arbeitet, ist auf der CES nun ein Vorserienmodell Intel DG1 aufgetaucht. Und zwar bei einer Präsentation, bei der die Karte Destiny 2 darstellte. Dabei wurde klar, dass dieser Prototyp eher für Notebooks gedacht sein würde. Ob Intel es in absehbarer Zeit schaffen kann, für Gamer interessante Grafikkarten anzubieten, kann man auf Basis dieser Informationen daher nicht beurteilen. Bezüglich neuer CPUs verkündete Intel, dass der Nachfolger der Notebook-CPUs der Ice-Lake-Familie den Namen Tiger Lake tragen wird – erste Notebooks mit den Prozessoren, die Wi-Fi 6 integriert haben werden, kommen aber wohl frühestens Ende des Jahres.


MSI Creator 400: MSI hat es als Workstation-Gehäuse geplant, aber dank Glas-Seitenteil spricht es auch Gamer an, die ein schnörkelloses Design wünschen.

RAZER: MINI-PC

Razer brachte einen Mini-PC mit auf die CES, den Razer Tomahawk. Das kompakte Design ermöglicht Intels NUC 9 Extreme. Bei Intels NUC ist das Konzept anders als bei üblichen PCs, denn es gibt eine PCIe-Steckkarte, die das Mainboard ersetzt und alle wichtigen Teile inklusive der CPU enthält und mit einer PCIe-Grafikkarte kommunizieren kann. Der PCIe-Slot für die Grafikkarte steckt also nicht auf der NUC-Steckkarte, die übrigens mit SO-DIMM-RAM bestückt wird, was den Speicher angeht. Bei den CPUs ist man allerdings auf eher stromsparende Versionen der Core i-CPUs angewiesen. Der PC von Razer auf der CES beheimatete eine Nvidia GeForce RTX 2080 Ti, so dass man von guten 30 Zentimetern Länge des Gehäuses ausgehen darf.

MSI: MEHRERE NEUE GAMER-PRODUKTE

In diesem Jahr brachte MSI unter anderem die neuen Notebook-Reihen GE66 Raider und GS66 Stealth mit. Bei beiden Serien gibt es optional ein Display mit einer Bildwiederholrate von 300 Hertz. Auf der Messe hatte MSI ein speziell designtes GE66 Raider in der Dragonshield-Special-Edition dabei. Ebenfalls zu sehen waren neue Monitore, unter denen MSI den gekrümmten Optix MAG342CQR hervorhebt, da er eine besonders starke Krümmung von 1000R bietet, die näher an der natürlichen Krümmung des menschlichen Auges liegt als übliche Curved-Monitore. Weitere vorgeführte Monitore waren die MSI Optix-Modelle MEG381CQR, PS321QR, MAG 251RX, MAG322CR und MAG322CQR. Die ersten beiden Ziffern geben jeweils die Diagonale in Zoll an. Besonders sticht aber ein weiterer neuer Monitor hervor, der MSI Optix MAG161. Dieser hat eine Diagonale von nur 16 Zoll und wird von MSI als Monitor für Reisen vorgeschlagen, dank 240 Hertz auch für Gamer. Für Gaming-PCs hat MSI zudem noch ein neues AMD-AM4-Mainboard vorgestellt, das X570 Tomahawk Wifi, das, wie der Name schon sagt, auch WLAN bietet. Mit den neuen All-in-one-Wasserkühlungen MAG Core Liquid 240R und 360R lässt sich zudem der PC leise kühlen, denn der Radiator ist mit zwei respektive drei Lüftern bestückt, die dank der großen Radiatorfläche nur relativ langsam drehen müssen, um die CPU zu kühlen. Mit dem Kürzel 240RH und 360RH gibt es die Kühler auch mit ARGB-Controller, um die mitgelieferten RGB-Lüfter zentral ansteuern zu können. Zu guter Letzt weist MSI auch noch auf das neue Gehäuse MSI Creator 400 hin. Das Gehäuse ist für kreative Berufe gedacht, da es vom Design her schlicht und edel, aber trotzdem modern erscheint.

DER NINTENDO-SWITCH-KLON

Bei Dell war ein tragbares Gaming-Gerät mit Display und seitlich angebrachten Controller-Parts zu sehen und wie bei der Nintendo Switch lässt sich der mittlere Part auch stationär wie eine Konsole am TV nutzen. Das von der Dell-Tochter Alienware produzierte Handheld ist allerdings nur eine Konzeptstudie mit dem Namen Concept Ufo. Technisch gesehen ist es ein normaler PC. Ein Spiel wie F1 2019 packt das Concept Ufo mit 60 Bildern pro Sekunde bei Verwendung der TV-Dockingstation. Ein Release ist nicht sicher.



Der Razer Tomahawk Mini-PC.

SSDS: ADATA, SANDISK UND SAMSUNG

In Sachen SSDs stachen drei Hersteller hervor. Zum einen zeigte ADATA mehrere M.2-SSDs mit PCIe-4.0-Anbindung, die die mögliche Bandbreite auch gut ausnutzt: ADATA spricht von bis zu 7 GB/s beim Lesen und 6 GB/s beim Schreiben. Bei PCIe 3.0 ist bei 3,5 GB/s Schluss. Bisher bieten nur AMD-Mainboards für die Sockel AM4 oder sTRX4 einen passenden PCIe-Anschluss. Zu den Preisen gibt es noch keine Infos. Es gibt jedoch bereits PCIe-4.0-M.2-SSDs im Handel (unter anderem von Gigabyte und Seagate), die 5 GB/s schaffen. Die Preise liegen dabei derzeit etwa doppelt so hoch wie bei M.2-SSDs, die 2,5 GB/s schaffen, und etwa 60 bis 70 Prozent höher als bei M.2-SSD, die 3,5 GB/s erreichen. Bei Samsung gab es die neue PCIe-4.0-SSDs aus der Serie 980 Pro zu sehen, wobei die Datentransfer-Werte mit 6,5 GB/s (Lesen) und 5 GB/s (Schreiben) unterhalb der von ADATA gezeigten SSDs liegen. SanDisk/Western Digital brachte wiederum eine SSD mit, die für Back-ups oder den mobilen Gebrauch gedacht ist. Dies allein ist nichts Besonderes – allerdings bietet besagte externe SSD satte acht Terabyte Speicherplatz. Es handelt sich allerdings bei der auf der CES gezeigten SSD noch um einen Prototyp, der dank USB-3.2-Schnittstelle hohe Transferraten erzielen kann. ❑

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 2600X (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,6-4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... 130 Euro

ALTERNATIVE

Intel Core **i5-9400F,** sechs Kerne und Threads, 2,9 bis 4,1 GHz für **150 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition
Chip-/Speichertakt: . 1168 MHz (Boost 1286 MHz) / 2000 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR5-RAM/135 Euro

ALTERNATIVE

Nur 4 GB RAM, aber über 20% mehr Leistung als eine **AMD RX 570** bietet eine **Nvidia GTX 1650 Super** wie die **Inno3D GeForce GTX 1650 Super Twin X2 OC** für **170 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI B450M Pro-VHD Max
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....µATX/AMD AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, ... 2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) /**70 Euro**

ALTERNATIVE

Für die Intel-Variante bei der CPU ist ein **Sockel 1151v2-Mainboard** wie das **Gigabyte B365M DS3H** nötig, etwa **75 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skil Aegis Kit 16Gb .... (F4-3200C16D-16GIS)
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-18-18-38 / **65 Euro**

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... HP SSD EX900 (M.2-Anschluss) / .... Toshiba P300 High-Performance
Kapazität SSD/HDD: .... 500 GB / 3.000 GB
Preis SSD/HDD: .... **65 Euro** / **70 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon VG4-W, mit Seitenfenster, 2 Lüfter (120 mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 31 cm, Kühler bis 16 cm, 2x USB 3.0 .... **40 Euro**
Netzteil: .... be quiet! System Power 9, 500 Watt .... (zwei 12V-Lanes), **50 Euro**

Die AMD Radeon RX 570 mit 8 GB ermöglicht auf eine günstige Weise Full-HD-Gaming. Mit dem Ryzen 5 2600X hat man eine starke Grundlage, um auch in einigen Jahren den PC per neuer Grafikkarte wieder fit zu machen.



MITTELKLASSE-PC



CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 3600
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,6–4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... 195 Euro

ALTERNATIVE

Für **20 Euro Aufpreis** gibt es den **Ryzen 5 3600X** mit 5% mehr Takt. Bei **Intel bietet** sich ein **Core i5-9600KF** an, sechs Kerne und Threads, **3,7 bis 4,6 GHz** für **200 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Sapphire Pulse Radeon RX 5700 9G
Chip-/Speichertakt: 1540 MHz (Boost 1760 MHz) / 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / **340 Euro**

ALTERNATIVE

Nvidia-Fans bezahlen knappe **400 Euro** für eine **GeForce RTX 2060 Super**, die weniger als 5% vor AMDs **RX 5700** liegt. Beispiel: die **MSI GeForce RTX 2060 Super Ventus GP OC** für **390 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Aorus Elite
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ..... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: . . 4x DDR4-RAM, 2xPCIe 4.0 x16, 2xPCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / **205 Euro**

ALTERNATIVE

Günstigere Optionen sind das **MSI MPG X570 Gaming Plus (165 Euro)** oder das **ASRock X570 Phantom Gaming 4 (155 Euro).** Für die Intel-CPU-Variante ist ein **Sockel 1151v2-Mainboard** nötig, zum Übertakten ein Z-Chipsatz. Unser Tipp: das **MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon**, etwa **195 Euro.**

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX .... (CMK16GX4M2D3600C18)
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22-42/**90 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... ADATA XPG DX8200 Pro M.2 / .... Western Digital WD Red
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: .... **150 Euro / 110 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ...... be quiet! Pure Base 600, ohne Seitenfenster, 2 Lüfter (je 1x 140mm/120mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 28cm, Kühler bis 16,5cm, 2x USB3.0, **75 Euro**
CPU-Kühler: .... Enermax ETS-T50 AXE, **35 Euro)**
Netzteil: .... BitFenix Whisper M 550 Watt (drei 12V-Lanes, vollmodular), **95 Euro**

Der Ryzen 5 3600 ist bei Preis-Leistung absolut top und würde auch zu High-End-Grafikkarten passen. Die AMD Radeon RX 5700 ist für einen Mittelklasse-PC perfekt – ein Leistungsplus von mehr als 10% kostet direkt einen deutlichen Aufpreis.

HIGH-END-PC



€ 2.215,-

Die CPU bietet dank ihrer 16 Threads vor allem für Multitasking einen Vorteil, beispielsweise bei Gaming und gleichzeitigem Streamen. Nvidias GeForce RTX 2080 Super ist stark, aber wegen des mäßigen Preis-Leistungs-Verhältnisses auch ein bisschen Luxus.



CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: ...... 8 Kerne (3,6-4,4 GHz), 16 Threads
Preis: .... 330 Euro

ALTERNATIVE

In Spielen sind die beiden **Ryzen-5-Modelle 3600** und **3600X** kaum langsamer, kosten aber über **100 Euro weniger.** Aufseiten von Intel sind der **Core i7-8700K** (6 Kerne, 12 Threads) oder **Core i9-9700** (8 Kerne und Threads) ähnlich stark. Beide kosten jeweils etwa **390 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix X570-E Gaming
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ...... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 3xPCIe 4.0 x16, 2xPCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0), **300 Euro**

ALTERNATIVE

Das Asus-Mainboard richtet sich vor allem an Übertakter, ebenso wie das **Gigabyte Aorus Ultra** für **290 Euro.** Günstigere Optionen findet ihr auch bei unserem Mittelklasse-PC. Für die Intel-CPU-Variante ist zum Übertakten ein **Sockel-1151v2-Mainboard** mit Z-Chipsatz nötig. Unser Tipp: das **MSI MEG Z390 Ace** oder das **ASRock Z390 Taichi Ultimate** für jeweils etwa **270 Euro.**

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z Neo
.... (F4-3600C16D-32GTZNC, mit RGB-LEDs))
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL16-19-19-39/**190 Euro**

SSD/HDD



Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG Gammix S11 Pro / .... Toshiba X300 High-Performance
Kapazität SSD/HDD: .... 1.000 GB / 6.000 GB
U/min/Preis SSD/HDD: .... **160 Euro/150 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Fractal Design Define R6 Black TG, mit Seitenfenster, 3 Lüfter (140 mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 30 cm, Kühler bis 18,5 cm, je 2x USB 2.0 und 3.0, **140 Euro**
CPU-Kühler: .... Alphacool Eisbaer LT360 .... Aio-Wasserkühlung, **88 Euro**
Netzteil: .... be quiet! Straight Power 11 550 Watt .... (vier 12V-Lanes, vollmodular), **95 Euro**

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Asus Dual GeForce RTX 2080 Super OC Evo
Chip-/Speichertakt: 1680 MHz (Boost 1860 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GB GDDR6-RAM/**740 Euro**

ALTERNATIVE

Wer bereit ist, auf gut 15% Leistung zu verzichten, spart mit der **Palit GeForce RTX 2070 Super JS** etwa **200 Euro.** Beim Griff zu einer **PowerColor Radeon RX 5700 XT** kommt man mit **390 Euro** aus. Zum Vergleich: Die **GeForce RTX 2080 Super** leistet etwa **20 bis 25 Prozent mehr.**

Im nächsten Heft

Vorschau

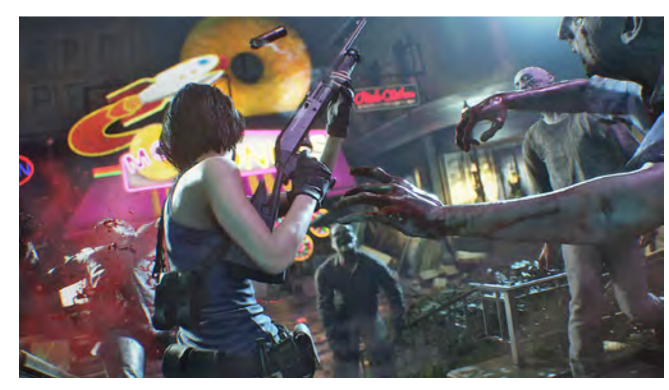
Doom Eternal



Zur heiß ersehnten Shooter-Fortsetzung erwarten wir bis zur nächsten Ausgabe noch ein paar neue Infos und Eindrücke.

Vorschau

Resident Evil 3



Auf der CES im Dezember gab es erste Info-Häppchen, wir rechnen in nächster Zeit aber mit weiteren Neuigkeiten.

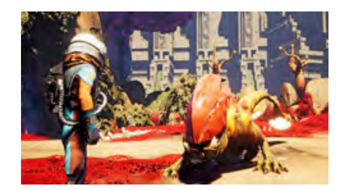
Test

Warcraft 3 Reforged | Das letzte Jahr hat das Remake knapp verpasst, Ende Januar ist es so weit.



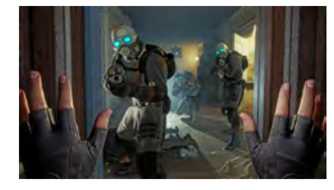
Test

Journey to the Savage Planet | Wir gehen unter die Forscher – auf einem fremden Planeten.



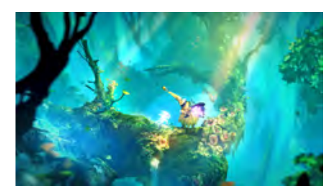
Vorschau

Half-Life: Alyx | Einen knappen Monat vor Release rechnen wir mit neuen Infos zum VR-Shooter.



Vorschau

Ori and the Will of the Wisps | Mit etwas Glück gibt es den Test, ansonsten letzte Infos im Vorfeld.



PC Games 03/20 erscheint am 26. Februar!

Vorab-Infos ab 22. Februar auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, E-Mail: redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Marco Kilian, Daniel Link, Duncan Obenland, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Jurij Sobota
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lydia Oehm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © CD Projekt Red, Valve, Bethesda

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair: Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA — PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

SPECIAL Seite 100

Die 10 größten **Shitstorms 2019**



Ob Glücksspielmechaniken, hässliche CGI-Igel, Epic-Exklusivdeals oder das Bug-Fest Anthem – im Jahr 2019 gab es viele Aufreger. In usnerem Special haben wir die größten Shitstorms des vergangenen Jahres zusammengefasst.

KOLUMNE Seite 110

Anekdoten zum **C64**



Unser freier Autor Benedikt Plass-Fleßenkämper nimmt sich die Veröffentlichung von The C64 zum Anlass, um in Erinnerungen zu schwelgen. In seiner Kolumne lest ihr allerlei persönliche Gedanken und Anekdoten zum kultigen 8-Bit-Heimcomputer.

REPORT Seite 112

Promis **in Videospielen**



In unserem Special beleuchten wir nicht nur diverse Gastauftritte von prominenten Persönlichkeiten in unserem Lieblingsmedium, sondern gehen auch darauf ein, wie sowohl Videospiele als auch Stars und Sternchen von einer Zusammenarbeit profitieren können.

Die zehn größten Videospiele-Shitstorms 2019

Welche Skandale und Skandälchen erregten im vergangenen Jahr das kollektive Spielergemüt? Wir haben unsere Auswahl der zehn größten Shitstorms getroffen! **Von:** Lukas Schmid

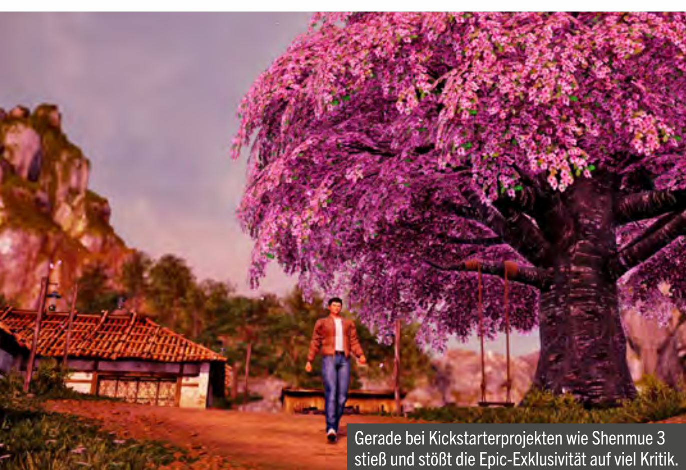
Shitstorms. Würde es eine Wahl zum Internet-Unwort schlechthin geben, der Begriff wäre wohl ganz vorne mit dabei. Er wird aber auch wirklich etwas inflationär genutzt und inzwischen wird fast jeder semi-kontroverse Pups zum Shitstorm hochstilisiert. Allerdings ist es nun einmal Teil der menschlichen Natur sich gerne aufzuregen und so werden wir den Begriff wohl noch lange mit uns tragen. Und es ist ja nicht so, als ob es nicht immer wieder Ereignisse gäbe auf die er zutrifft. Aussagen von Einzelpersonen, Entscheidungen von Unternehmen und andere Geschehnisse, welche einen wirklich gewaltigen Rattenschwanz an negativen Emotionen und entsprechend geäußertem Unmut nach sich ziehen. Um genau diese, die richtig großen Skandale, welche die Videospielewelt 2019 bewegten, geht es in unserem Artikel – ohne fixe Reihung. Nicht in allen Fällen war der Shitstorm eventuell gerechtfertigt oder notwendig, aber alle diese Ereignisse prägten die Gaminggemeinde in den letzten zwölf Monaten nachhaltig. Bitte beachten: Nur, weil ein Shitstorm in dieser Liste auftaucht, heißt das nicht, dass wir die Empörung in allen Fällen zwingend teilen. Don't kill the messenger! ❑

Epic: Exklusivdeals erzürnen Steamnutzer

Beginn des Shitstorms: 28. Januar 2019 – der Mextro-Exklusivdeal wird bekannt.

Im Dezember 2018 ging der Epic Game Store an dem Start, nachdem davor lediglich ein Epic-Launcher im Einsatz war. Ein neuer, von einem starken Unternehmen getragener Store als Gegengewicht zu Steam? Noch dazu einer, bei dem die Entwicklerstudios deutlich mehr Geld durch Verkäufe erhalten als bei Steam? Die Idee fanden viele Spieler erst einmal gut. Allerdings, die Stimmung änderte sich schnell als klar wurde, mit welchen Methoden Epic seine Marktherrschaft erzwingen wollte: Mit teuer eingekauften Exklusivdeals. Die meisten zwar nur zeitlich begrenzt, aber sechs Monate bis ein Jahr zusätzliche Wartezeit auf eine Steamversion sind dann doch nur schwer zu akzeptieren. Waren anfangs nur Indiespiele betroffen, gaben die Macher von Metro Exodus im Januar 2019 bekannt, dass ihr Shooter nun ebenfalls, anders als geplant, Steam für ein Jahr fernbleiben würde. Hier nahm der Shitstorm seinen Anfang. Im Laufe der Zeit folgten unter anderem The Division 2, Borderlands 3 und Control. Mit jeder Ankündigung brachte man PC-Spieler mehr gegen sich auf. Es half nicht, dass Epic das Vorgehen mit der fadenscheinigen Begründung erklärte, dass man diesen Schritt nur ginge, damit Steam den Entwicklern einen größeren Anteil am Umsatz der Spiele zugestehen würde. Hier wurde offensichtlich versucht, sich auf ungeschickte Weise als der Gute hinzustellen, wenngleich eine aggressive Übernahme von Marktanteilen und scheinbar edle Motive nicht wirklich zusammenpassen. Vor allem im Falle von Spielen, die per Crowdfunding finanziert und dereinst für Steam bestätigt wurden, war und ist eine Epic-Exklusivität ein Schlag ins Gesicht der Backer. Hier machte Phoenix Point den Anfang, später zogen Titel wie Shenmue 3 nach. Inzwischen hat Epic versprochen, zumindest kurz vor dem Launch keine Spontan-Exklusivdeals mehr bekanntzugeben – am Shitstorm hat das aber nur wenig geändert. Zu allem Überfluss ist der Epic Games Store nach wie vor alles andere als ausgereift und viele Features, die auf Steam selbstverständlich sind, fehlen bis heute. Wer vollumfängliche Cloudsaves, Archievements, User-Reviews oder auch nur einen Einkaufswagen wollte und will, für den gilt teilweise nach wie vor: Bitte warten.

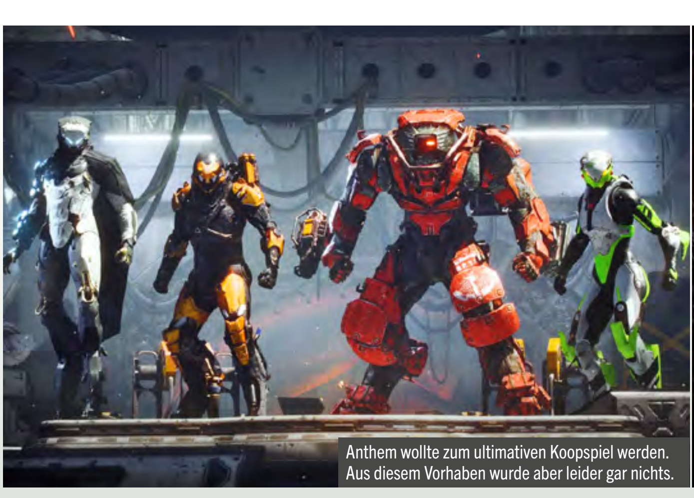

Metro Exodus war der erste richtig große Titel, der Steam hinter sich ließ und zeitexklusiv im Epic Games Store erschien.


Gerade bei Kickstarterprojekten wie Shenmue 3 stieß und stößt die Epic-Exklusivität auf viel Kritik.

Bioware: Anthem floppt gewaltig

Beginn des Shitstorms: 22. Februar 2019 – Anthem erscheint.

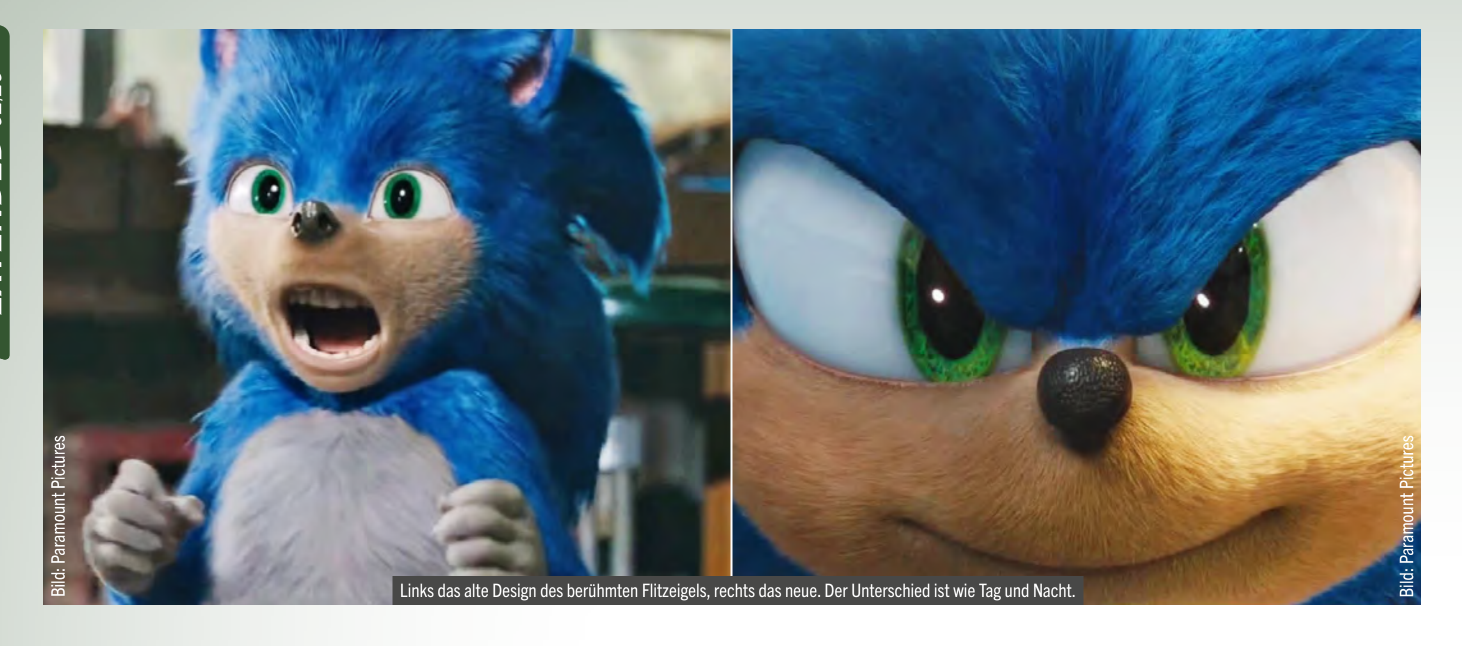
Bioware, wie tief bist du gefallen? Einst schien es, als könnten die Erfinder von unter anderem Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Dragon Age und Mass Effect nichts falsch machen. Mit der 2007 erfolgten Übernahme durch Electronic Arts und in den Jahren danach mannigfaltigen personellen und strukturellen Änderungen machte das Studio aber immer mehr durch Skandale aufgrund prekärer Arbeitsbedingungen und mittelmäßigen oder zumindest nicht einhellig mit Begeisterung aufgenommenen Spielen von sich reden. Mit Dragon Age 2 und Mass Effect 3 enttäuschte man schon viele Fans, mit Mass Effect: Andromeda brachte man das bis dato am meisten kritisierte Spiel heraus, welches noch dazu unter zahlreichen Bugs litt. Aber niemand war auf das vorbereitet, was mit Anthem passieren würde. Auch hier weiß man von einer extrem holprigen Entstehungsgeschichte, bei der das Studio lange Zeit nicht wusste, was für eine Art Spiel Anthem überhaupt sein würde. Nun, es ist ein Third-Person-Loot-Shooter mit Koop-Fokus und eines der enttäuschendsten Spiele der letzten Jahre. Nicht nur, dass man sich von Bioware viel mehr erwartet hätte. Es offenbarten sich auch unzählige Halbwahrheiten aus der Entwicklungsphase, die nach dem Launch enttarnt wurden und Bioware einen gewaltigen Shitstorm einbrachten. Unzählige versprochene Spielelemente fehlten, die Technik war meilenweit von dem entfernt, was versprochen wurde, der Koop-Modus war fehlerbehaftet, die Geschichte belanglos, Bugs gab es allenthalben und das Endgame war quasi nonexistent. Hinzu kam ein völlig kaputtes Lootsystem. Als ein Bug dieses kurzzeitig behob und die Spieler mit mehr Items belohnte als geplant, nutzte Bioware diese Chance nicht, um Boden gutzumachen, sondern fixte diesen (unter Anführungszeichen) „Fehler" – innerhalb kürzester Zeit. Für die vielfältigen richtigen Probleme hingegen hatte man keine Lösung parat. Die Kritik war nach dem Launch laut, doch anstatt sich ihr zu stellen, gingen die Zuständigen bei Bioware fast durchgehend auf Tauchstation. Versprochen wurde bloß, dass die Roadmap, welche viele neue Inhalte und Updates versprach, auch viele der Probleme ausbügeln wurde. Jedoch, daraus wurde nichts und es folgte die zweite Empörungswelle. Mitte des Jahres wurde die Roadmap verschoben, im Herbst schließlich ganz gecancelt und stattdessen sind nun unregelmäßige und nicht näher definierte Updates geplant. Abseits eines mittelmäßigen Raid-Events ist Anthem heute kein drastisch anderes Spiel als zum Launch. Davon, dass Electronic Arts und Bioware noch viel Geld und andere Ressourcen in die Hand nehmen werden, um diesen spielbaren Unfall noch zu retten, ist nicht auszugehen. Für die gefühlt zwölf verbliebenen Spieler würde sich das nämlich kaum lohnen.



Anthem wollte zum ultimativen Koopspiel werden. Aus diesem Vorhaben wurde aber leider gar nichts.



Da kann die Spielwelt noch so schön sein – Anthem ist leer und die Aufgaben sind allesamt uninspiriert.


Bild: Paramount Pictures

Links das alte Design des berühmten Flitzeigels, rechts das neue. Der Unterschied ist wie Tag und Nacht.

Bild: Paramount Pictures

Sonic the Hedgehog: Trailer zum Film verstört Fans

Beginn des Shitstorms: 30. April 2019 – der Trailer wird veröffentlicht.

Man mag von Meisterdetektiv Pikachu halten, was man will. Bei der anvisierten jüngeren Zielgruppe kam der Film auf jeden Fall gut an und es gelang ihm, die weltberühmte Videospiellizenz auf eine stimmige Art und Weise auf die Leinwand zu bringen. Für viele gilt der Streifen als die bis dato beste Videospielverfilmung. Vielleicht ist es der Umstand, dass Meisterdetektiv Pikachu noch so frisch im Gedächtnis der Leute war, welcher der Verfilmung von Sonic the Hedgehog schon früh beinahe das Genick brach. Wo Pikachu und die anderen Pokémon perfekt in die reale Welt integriert wurden, verhießen die ersten geleakten Designkonzepte und Filmposter zur Sonic-Verfilmung nichts Gutes. Am 30. April wurde der Trailer veröffentlicht und alle schlimmen Befürchtungen bewahrheiteten sich. Sonics Design wurde für seinen ersten Trip nach Hollywood komplett überarbeitet und definitiv nicht zum Besseren. Ein seltsam langgezogener Körper, eine Augen- und Mundpartie samt gruselig-menschlicher Zähne, welche dem Begriff Uncanny Valley eine völlig neue Bedeutung gaben, und auch sonst unzählige Veränderungen der Veränderung Willen. Sonics Design sah einfach fürchterlich aus! Hinzu kam, dass der Film nicht in Sonics Welt spielt, sondern auf Teufels komm raus eine Geschichte ersonnen wurde, welche ihn in unsere Welt verfrachtet. Man nehme einen völlig überdrehten Jim Carrey als Dr. Robotnik und die völlig unpassende Nutzung des Songs „Gangsta's Paradise“ im Trailer hinzu und der Bildschirm-Durchfall ist perfekt. Die Spielerschaft und auch sonst so ziemlich jeder mit Augen reagierten entrüstet. Rufe wurden laut, dass man Sonic neu designen müsse. Gerne zitiert wurde auch eine Aussage des Regisseurs im Vorfeld, die grob zusammengefasst aussagte, dass man das Design von Videospielfiguren in Filmen überarbeiten müsse, da die Fans selbst nicht wüssten, was am besten für sie sei. Sarkastisch formuliert: Hollywood weiß es besser und jetzt seid brav und geht zurück zu euren Nintendos und Segas. Allerdings, von dieser überheblichen Einstellung war nur Tage nach dem Release des Trailers nichts mehr zu hören. Stattdessen passierte das völlig Unerwartete: Die Macher des Films zeigten Reue und versprachen, Sonics Design zu überarbeiten. Anstatt Ende 2019 kommt der Film deswegen nun erst im Februar 2020 in die Kinos. Im November war es dann soweit und das Filmstudio veröffentlichte einen zweiten Trailer mit neuem Sonic-Look, an dem es diesmal wirklich nichts zu mäkeln gibt. Sonic sieht aus wie Sonic – wer hätte auch ursprünglich ahnen können, dass das eine gute Idee ist? Somit ist dieser Shitstorm einer mit Happy End. Daran, dass der Film nach wie vor ziemlich dämlich aussieht, ändert das neue Design zwar nichts, aber hey, man kann nicht alles haben.


Bild: Paramount Pictures

Hier zum Vergleich die zwei bekanntesten Sonicdesigns aus den Spielen, Classic Sonic und sein modernes Gegenstück. So muss das aussehen!

Nintendo: Mario Kart Tour zockt Spieler ab

Beginn des Shitstorms: 22. Mai 2019 – Start der Beta

Als Nintendo vor einigen Jahren ankündigte, dass man zukünftig auch Mobile Games entwickeln wolle, war das Interesse unter Spielern groß. Wenn man einem Entwickler zutraute, dass er der unter Vielspielern oft belächelten Plattform seinen Qualitätsstempel würde aufdrücken können, dann der Mario-Konzern. Zu Beginn versuchte Nintendo mit Super Mario Run auch tatsächlich, ein relativ klassisches Spielkonzept auf mobilen Geräten zu etablieren. Allerdings, der Erfolg war endenwollend und spätere Projekte setzten vermehrt auf Free2Play. Animal Crossing: Pocket Camp, Fire Emblem Heroes und Co. unterschieden sich aber insofern von der Konkurrenz, als dass es eine interne Vorgabe gab, dass die Echtgeld-Spielmechaniken nicht zu spielerunfreundlich gestaltet sein dürften. Als herauskam, dass diverse Aktionäre sich wegen des Nintendo-gepublishten Dragalia Lost sogar beschwerten und tiefergreifende Ausbeutungsmethoden verlangten, war das ein großer Imageboost für Nintendo. Der Mario-Konzern als Speerspitze gegen unfaire Bezahlmodelle quasi. Das jedoch war früher. Inzwischen hat Nintendo einen neuen Boss und offenbar auch ein paar neue Prioritäten etabliert. Dr. Mario World machte es vor und das ungleich erfolgreichere Mario Kart Tour setzt nun in einer Art und Weise auf Free2Play, die so manch anderem Mobile Game die Schamesröte ins Gesicht treiben würde. Das wurde schon offenbar, als im Mai Infos aus der Closed Beta durchsickerten. Als das Spiel dann Ende September erschien, zeigte sich, dass die Gestaltung genauso auf Echtgeld getrimmt war wie es die Beta verheißen hatte. Lange Wartezeiten, wenn man nicht bereit ist zu zahlen, in extrem teuren Lootboxen versteckte Inhalte, aggressive Aufforderungen, man solle sich beeilen, diesen oder jenen Fahrer freizuschalten, weil er nur noch eine begrenzte Zeit verfügbar sei, diverse verwirrende Währungen … Mario Kart Tour bietet all das. Nintendo ist also gewillt, den Ruf einer der wertvollsten Marken aus dem eigenen Hause für ein paar schnelle Euros zu riskieren. Erschwerend kommt hinzu, dass Mario Kart Tour weit von der Qualität der richtigen Mario Karts entfernt ist. Ja, es sieht nett aus, aber die Steuerung ist extrem simpel und trotzdem ungenau und zum Start gab es nicht einmal Multiplayer. Dafür aber Rennen, die einem vorgaukelten, gegen echte Fahrer anzutreten. Das kennt man sonst nur aus den



übelsten Abzock-Titeln. Entsprechend groß war und ist der Aufschrei derer, die sich auf ein gut gemachtes Mario Kart für unterwegs gefreut hatten. Den Vogel schoss Nintendo aber mit dem sogenannten Gold Pass ab. Für fünf Euro im Monat (und damit für mehr als man für so manchen vollwertigen Spiele-Abodienst zahlt) erhält man dann Zugriff auf diverse exklusive Features. So darf man nur dann in der 200cc-Klasse antreten, erhält mehr Items und exklusive Badges. Einerseits ist das extrem dürftig, andererseits aber auch extrem frech. Denn sogar, wenn man für Lootboxen bezahlt, stehen einem dann eben nicht alle Inhalte offen. So groß der entsprechende Shitstorm auch ist, der Erfolg gibt Nintendo leider Recht. Inzwischen hat man für das nach und nach um immer weitere Echtgeldinhalte erweiterte Animal Crossing: Pocket Camp nicht nur ein, sondern gleich zwei Abo-Modelle angekündigt. Wer Zugriff auf alle Inhalte haben will, zahlt dort zusammen also fast 13 Euro im Monat. Happig!



Fake-Multiplayer, eine mäßig gelungene Steuerung und vor allem durch die Bank extrem freche Echtgeld-Abzockversuche – Mario Kart Tour ist der absolute Bodensatz, was Nintendos Mobile Games angeht.

Nintendo: Der Pokédex wird halbiert

Beginn des Shitstorms: 11. Juni 2019 – das Spiel wird auf der E3 enthüllt.

Und gleich noch einmal Nintendo! Beziehungsweise Game Freak. Auf der E3 wurden Pokémon Schwert und Schild erstmal ausführlich präsentiert. Viele Dinge wie die 3D-Grafik und das britisch angehauchte Setting gefielen den Fans. Eine Ankündigung hingegen sorgte für gehörige Empörung. Anstatt die nicht im Spiel selbst enthaltenen Taschenmonster wie bisher im Nachhinein mittels spezieller Programme ins Abenteuer integrieren zu können, streichen Schwert und Schild den sogenannten Nationalen Pokédex. Heißt im Klartext: Nur den Monsterchen, die es zu fangen gibt, ist auch ein Auftritt im Spiel vergönnt. Wie sich später rausstellen sollte sind es satte 500 der knapp 900 derzeit verfügbaren Pokémon, die dem Rotstrich zum Opfer gefallen sind. Spaßeshalber sprechen Poké-Liebhaber darum auch vom Thanos-Snap, der die Welt des Rollenspiels getroffen hat und spielen damit auf eine Szene aus Marvel's Avengers: Infinity War (Spoiler!) an, in welcher der Bösewicht Thanos mit einem Fingerschnippen die Hälfte aller Lebewesen im Universum auslöscht. So lustig gemeint dieser Vergleich, so ernst ist die Enttäuschung vieler Fans. Den Ärger einzudämmen gelang es auch mit der Erklärung der Entwickler nicht. Sie sagen, dass es zu viel Aufwand gewesen wäre, alle Modelle und Animationen der Taschenmonster neu für die Rollenspiele zu entwickeln. Allerdings ist bekannt, dass schon lange eine Art interne Datenbank existiert, in der alle Pokémon in hoher Qualität enthalten sind, sodass sie entsprechend schnell adaptiert werden können. Außerdem wurden auch Monsterchen gestrichen, die in den letztjährigen „Pokémon: Let's Go! Pikachu & Evoli"-Titeln für die Switch noch enthalten waren. Dass Schwert und Schild auch in sonstigen Aspekten kontrovers aufgenommen wurden, verstärkte den Shitstorm nur noch. So gibt es eine nicht wirklich zeitgemäße Optik, gestrichene Attacken und ein eher müdes Endgame zu beklagen. Schlussendlich sollten Schwert und Schild all dem Ärger zum Trotz dennoch riesige Erfolge werden und wandern derzeit millionenfach über die Ladentheken dieser Welt. Aber wer weiß, vielleicht haben die Entwickler trotzdem aus der negativen Erfahrung im Vorfeld gelernt? Nicht mehr 2019, aber Anfang 2020 ruderten sie immerhin schon insofern zurück, als dass jetzt doch einige Pokémon per DLC in das Spiel zurückkehren werden.

Da können auch die teils sehr putzigen neuen Monsterchen nicht drüber hinwegtäuschen: In Schwert und Schild herrscht Poké-Armut!

Der zusammengekürzte Pokédex ist nicht das einzige Problem, was Fans mit den Spielen haben. Auch das Endgame enttäuscht etwa.



Technisch sind Schwert und Schild keine Meisterleistungen. Gerade manche Texturen sind extrem altbacken.



Nun also doch: Im Jahr 2020 werden per DLC knapp 200 neue Pokémon hinzugefügt, darunter zahlreiche bekannte Taschenmonster.

Electronic Arts: Lootboxen sind „Suprise Mechanics“

Beginn des Shitstorms: 19. Juni 2019 – Kerry Hopkins tätigt ihre Aussage.

Lootboxen, Geißel der Videospielwelt und seit einigen Jahren fester Bestandteil des Geschäftsmodells zahlreicher großer Publisher. Viele sind auf den Zug aufgesprungen, willigen Kunden mit Zufallsbelohnungen zusätzliches Geld aus den Taschen zu ziehen. Waren Lootboxen zu Beginn vor allem auf Free-2Play-Titel beschränkt, etablierten die Spielehersteller sie gerade 2017, 2018 und 2019 vermehrt auch in 60-Euro-Spielen. Es schien, als würde der Trend nicht allzu schnell abreißen. Trotz Rückschlägen wie den extrem frech gestalteten Finanzierungsmodellen von Star Wars: Battlefront 2 und Need for Speed: Payback, die ihrerseits zu den größten Shitstorms 2017 führten, hielten Electronic Arts, Activision und Co. weiterhin daran fest. Man denke nur an FIFA Ultimate Team. Dann aber geschah etwas für die Hersteller Unangenehmes: Die Politik schaltete sich ein und wer hätte es gedacht: Die von vielen Seiten als dem Glücksspiel ähnlichen Lootboxen wurden auf einmal auch offiziell mit Glücksspiel verglichen. In einigen Ländern, zum Beispiel Belgien, sind sie deswegen bereits verboten, in anderen befinden sich ähnliche Gesetze in Vorbereitung. Wegen immer geringerer Akzeptanz und der rechtlichen Grauzone beschränken viele Publisher ihre Finanzierungsgebaren nun doch. Besonders frech: Der Verzicht auf Lootboxen wird nun manchmal bei der Ankündigung als großes Geschenk an die Spieler verkauft, wenn er doch in Wahrheit nur aussagt: Ja, jetzt machen wir es besser, nachdem wir euch vorher das Geld aus den Taschen gezogen haben. Und freiwillig war und ist dieser teilweise Rückzug eben keineswegs. Nirgends zeigt sich das besser als bei der Aussage von Kerry Hopkins, ihres Zeichens Vice President of Legal and Government Affairs bei EA, vor dem britischen House of Commons im Juni 2019. Dort ging es neben Battlefront 2 auch um die Lootboxen in FIFA, die ja weiterhin jedes Jahr eingebaut werden. Lootboxen seien ethisch vertretbar und unterhaltsam für die Spieler, handle es sich doch lediglich um „Suprise Mechanics“, also „Überraschungsmechaniken“. Und Menschen, so Hopkins, würden Überraschungen schließlich lieben. Der Shitstorm ließ nicht langte auf sich warten und Suprise Mechanics dürfte in der Welt der Videospiele eines der Unwörter des Jahres sein. Dabei war die Aussage eben nur ein besonders unglücklicher Versuch einer Rechtfertigung aus einer ganzen Reihe an ungeschickten Verteidigungsstrategien von Lobbyisten vor politischen Entscheidungsträgern auf der ganzen Welt. „Pride and Accomplishment“ wegen Star-Wars-Lootboxen in 2017, „Suprise Mechanics“ in 2019 – Electronic Arts setzt sich offenbar gerne in die Nesseln!



Need for Speed: Payback war ein mittelmäßiges Rennspiel mit extrem frechen Ingame-Kaufoptionen.



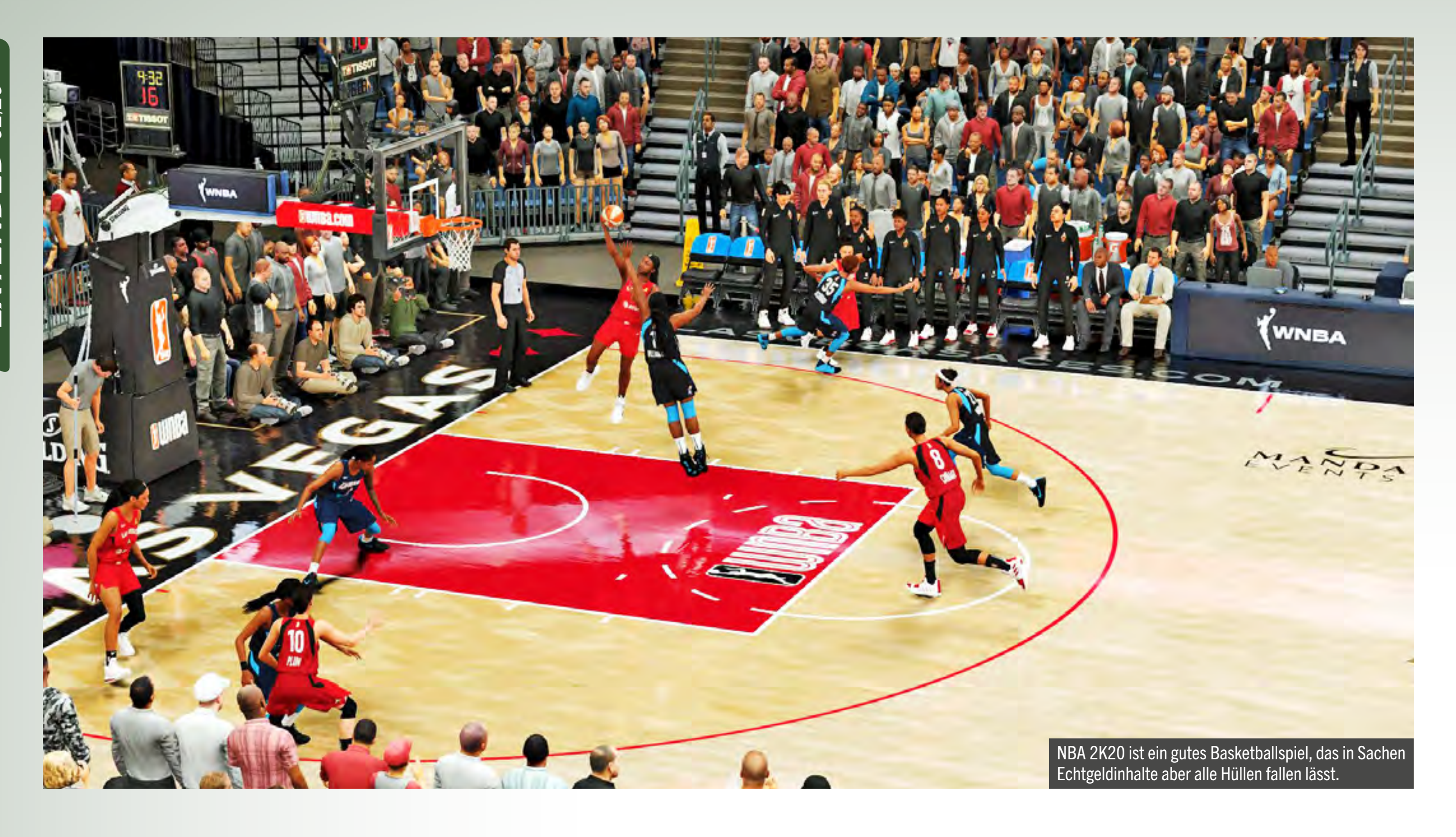
Während EA bei vielen Spieleserien inzwischen zurückrudert, werden die besonders lukrativen FIFA-Lootboxen bis aufs Blut verteidigt.



Star Wars: Battlefront 2 war einer der Auslöser für die nun oft getroffenen Vergleiche zwischen Lootboxen und Glücksspiel.



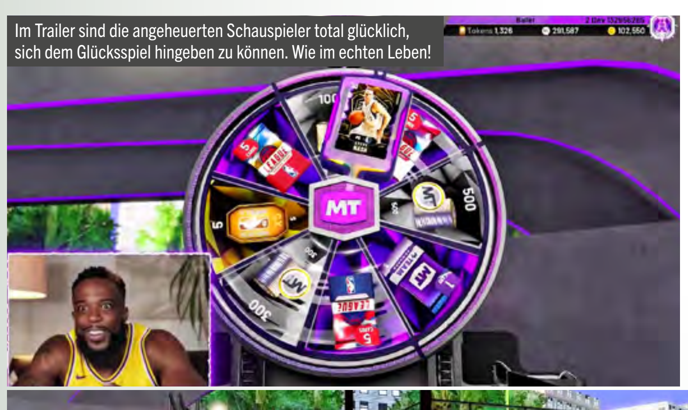
Der Ultimate-Team-Modus wird in FIFA genutzt, um Echtgeldinhalte an den Mann respektive die Frau zu bringen.


NBA 2K20 ist ein gutes Basketballspiel, das in Sachen Echtgeldinhalte aber alle Hüllen fallen lässt.

2K Games: NBA 2K20 wirbt mit Glücksspiel

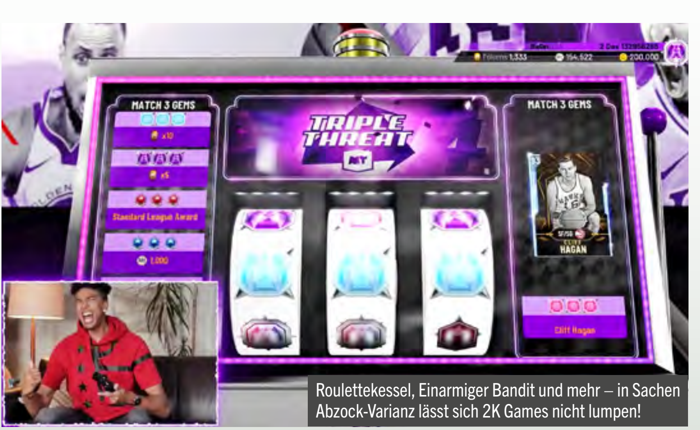
Beginn des Shitstorms: 26. August 2019 – der Trailer erscheint.

Wo wir schon bei Lootboxen, Glücksspielmechaniken und frechen Publishern sind: Electronic Arts versuchte die unmoralischen Finanzierungsmethoden zumindest noch zu kaschieren. Man mag nun besonders frech oder entwaffnend ehrlich finden wie 2K Games im Falle von NBA 2K20 vorging. Ende August 2019 veröffentlichten die Macher einen Trailer zum sogenannten MyTeam-Modus im Spiel. Und anstatt um den heißen Brei herumzureden, wird hier zusätzlich zu Lootboxen in Form von Kartenpacks einfach waschechtes Glücksspiel gezeigt. Ein Ballspiel, bei dem man eine Kugel durch Geschick und Glück in ein Loch befördern muss, ein Einarmiger Bandit und ein Roulettekessel sind Teil des Modus. Die Ausrede, mit der versucht wurde diesen Umstand zu verteidigen: Man könne ja kein echtes Geld gewinnen, insofern seien diese Mechaniken ja kein Gewinnspiel. Dass man im Rahmen des Modus sehr wohl an vielen Stellen echtes Geld ausgeben kann, wurde aber geflissentlich verschwiegen. Der Trailer wurde alles andere als gut aufgenommen und große Youtuber wie Jim Sterling und Angry Joe nahmen sich des Themas an. Aber auch nicht-Videospiele-spezifische Medien griffen die Kontroverse auf. Vor allem aber befand die Internetwelt, die eigentlich schon jede Menge Quatsch von Publishern gewohnt war: Das ist zu viel des Schlechten. 2K erntete einen veritablen Shitstorm und die diversen Versuche, sich zu rechtfertigen, machten die Sache nicht besser. Wer jetzt auf einen glücklichen Ausgang der Geschichte hofft, den müssen wir leider enttäuschen. Irgendwann flaute der Ärger ab und das Spiel erschien genauso frech wie es der Trailer erwarten ließ; noch dazu sanktioniert durch die Altersbewertung PEGI, die eben aufgrund der fehlenden Echtgeld-Gewinnmöglichkeit kein Glücksspiel und deswegen keine Jugendgefährdung sah. Spitzfindigkeiten sind doch etwas Feines!

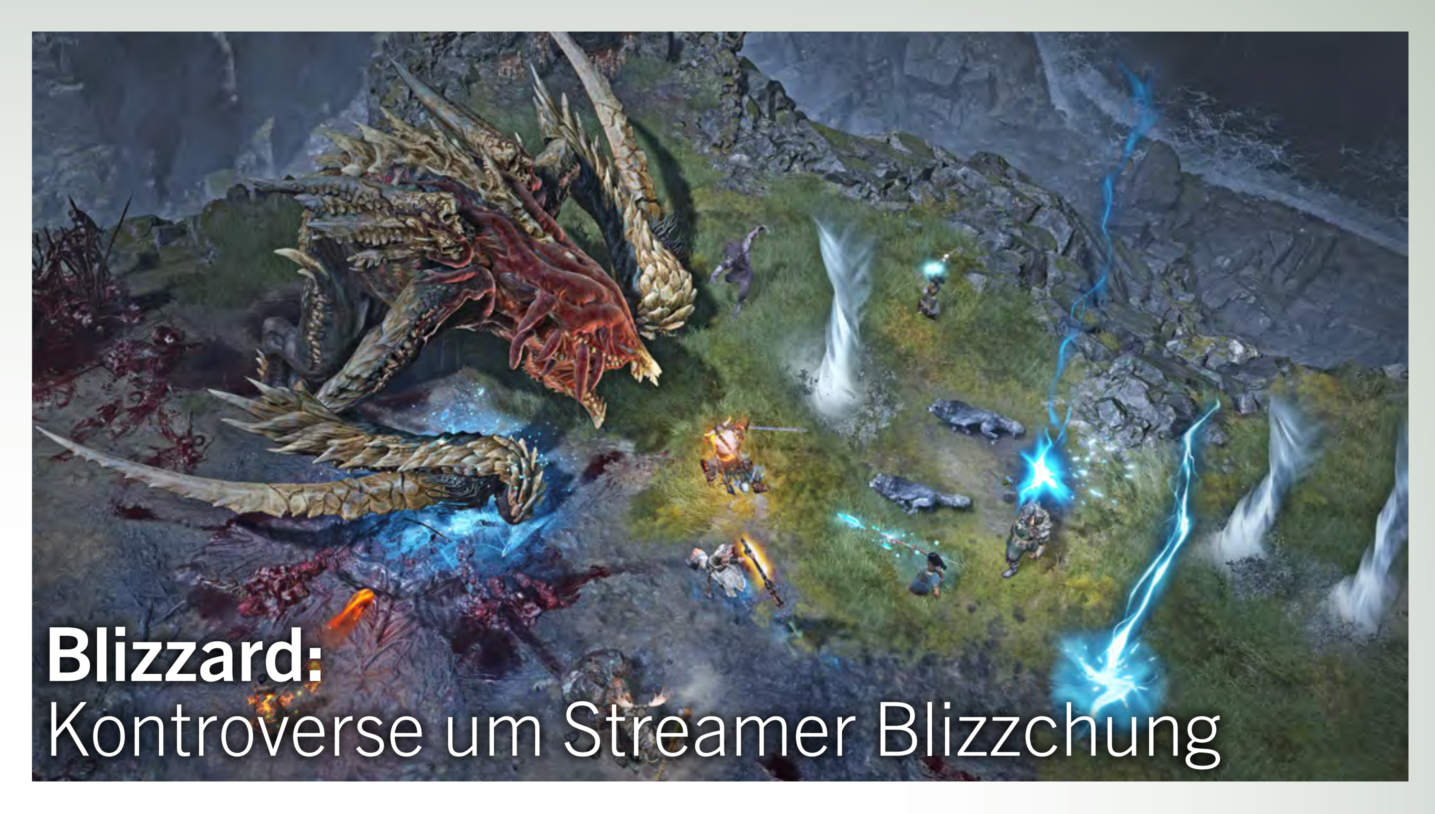

Im Trailer sind die angeheuerten Schauspieler total glücklich, sich dem Glücksspiel hingeben zu können. Wie im echten Leben!



Klassische Lootboxen sind freilich auch mit an Bord und zwar in Gestalt von Kartenpacks.



Roulettekessel, Einarmiger Bandit und mehr – in Sachen Abzock-Varianz lässt sich 2K Games nicht lumpen!



Blizzard: Kontroverse um Streamer Blizzchung

Beginn des Shitstorms: 6. Oktober 2019 – Blizzchung äußert sich im Stream.

Den wohl politisch relevantesten Shitstorm des Jahres kassierte Hearthstone-Publisher Blizzard Anfang Oktober. Die auch jetzt noch anhaltenden Proteste gegen die chinatreue Regierung in Hongkong waren damals an einem ihrer Höhepunkte. Der Hongkong-stämmige Hearthstone-Streamer Blizzchung nahm dies zum Anlass, um im Blizzard-Stream seine Unterstützung für die Proteste kundzutun. „Liberate Hongkong“, sagte er und zeigte sich in einer Maske, die zu einem Erkennungssymbol der Protestler geworden ist. Blizzard, die Meinungsfreiheit, Diversität und persönliche Entfaltung propagieren, reagierte prompt: Blizzchung wurde für ein Jahr gesperrt, seine Preisgelder wurden gestrichen und auch die beiden völlig unbeteiligten Moderatoren des Streams wurden gesperrt. Als offizieller Grund angegeben wurde, dass man politische Meinungen in Streams, welche Gesellschaftsgruppen beleidigen könnten, nicht dulde. Inwiefern die chinesische Regierung eine Gesellschaftsgruppe ist, wurde nicht erklärt, denn natürlich geht und ging es nur um diese. Andere Streamer, die sich zu anderen Themen zu Wort meldeten, hatten in der Vergangenheit schließlich keine Repressalien zu fürchten. Nein, wie für so viele andere Unternehmen ist auch für Blizzard China ein extrem wichtiger Markt. Dort aktiv sein kann man aber nur, wenn man es sich mit der Regierung nicht verscherzt. Meinungsfreiheit also gerne – aber nur, solange sie die Geldbörsen der Unternehmen nicht tangiert. Der Aufschrei nach der Aktion war riesig und ging weit über die Videospielewelt hinaus. Blizzard hatte wohl mit etwas Kritik gerechnet, aber nicht mit diesem epochalen Shitstorm. Kleinlaut halbierte man die Dauer der Sperre einige Zeit später und gab Blizzchung sein Preisgeld zurück. Das reichte den empörten Menschen im Internet aber nicht. Gefordert wurde eine völlige Rehabilitierung Blizzchungs, die Blizzard allerdings verweigerte. Stattdessen wurde während der Blizzcom 2019 reumütig gesagt, dass man einen Fehler gemacht habe, ohne dass man Details nannte oder erklärte, warum man denn dann die Sperre nicht einfach ganz zurücknahm. Stattdessen hustete man diese Nicht-Entschuldigung heraus und zeigte dann ein paar Trailer zu Diablo, Overwatch und Co, in der Hoffnung, dass niemand diese schwammigen Aussagen hinterfragen würde. Vor Ort klappte diese Strategie leider recht gut, aber im Anschluss wurde die Kritik an Blizzard zu Recht wieder laut. Entweder man steht für Meinungsfreiheit, wie sie Blizzchung im Rahmen des Streams friedlich geäußert hat, oder man zieht den Schwanz ein und verrät seine eigenen angeblichen Prinzipien. Blizzard hat sich für Letzteres entschieden.





Mit diversen Ankündigungen wie Overwatch 2 versuchte Blizzard, auf der Blizzcon vom schwelenden Shitstorm abzulenken.

Während eines Streams zum Kartenspiel Hearthstone äußerte sich Blizzchung zu den Protesten in Hongkong.

Bethesda: Fallout 1st spaltet die Spielerschaft

Beginn des Shitstorms: 23. Oktober 2019 – Fallout 1st wird angekündigt.

Wenn ein Spiel in Sachen „enttäuschte Erwartungen“ Anthem das Wasser reichen kann, dann ist das Fallout 76. Die MMO-Version der beliebten postapokalyptischen Action-RPG-Reihe war in vielfacher Hinsicht eine Katastrophe, als sie im Oktober 2018 erschien: Völlig verbuggt, leblos, spaßbefreit und einfach nicht mehr Fallout. Es half ganz bestimmt nicht, dass Entwickler Bethesda relativ bald nach dem desaströsen Launch das hoch und heilige Versprechen brach, dass man mit Echtgeld nur kosmetische Items würde kaufen können. Und außerhalb des eigentlichen Spiels sorgten Special Editions mit minderwertigem Inhalt, Datenleaks und mehr für Ärger. Allerdings, all das war 2018 und was Anfang 2019 mit dem Spiel passierte, taugte noch nicht zum Shitstorm. Der kam erst auf den Tag genau ein Jahr nach dem Release, als man Fallout 1st ankündigte. Wie beim Gold Pass für Mario Kart Tour, mit dem Unterschied, dass Fallout 76 ein Kaufspiel ist, handelt es sich dabei um ein Abomodell. Für satte 100 Euro im Jahr bekommt man dafür neben gefühlt wahllos zusammengewürfelten Goodies diverse Boni, nach denen die tatsächlich vorhandenen, weiterhin aktiven Spieler schon lange schreien: Mehr Stauraum für Items, private Server und frei setzbare Schnellreisepunkte. Also Dinge, die man sich eigentlich als normale Updates erwarten würde. Aber nein, stattdessen wird noch einmal in die Tasche gegriffen. Zum Vergleich: Für dasselbe Geld bekommt man ein Jahr lang Zugriff auf sowohl Playstation Plus als auch Xbox Gold. Währenddessen hat das Grundspiel trotz einiger ausgebügelter Makel weiterhin mit massiven Problemen zu kämpfen und ein Update, welches endlich die bis heute nicht vorhandenen NPCs in die leere Welt bringen sollte, wurde von Herbst 2019 auf Anfang 2020 verschoben. Fallout 1st hingegen startete fristgerecht. All das ist schon schlimm genug und es ist befremdlich, dass sich dem bisherigen Anschein nach relativ viele Fallout-76-Spieler tatsächlich für den Abodienst entschlossen haben. Dem Shitstorm die Krone auf setzte aber die Tatsache, dass die Boni von Fallout 1st zum Launch völlig kaputt waren und teilweise immer noch sind. Die privaten Server sind offenbar gar nicht so privat, wie versprochen wird und die Kiste mit unbegrenztem Stauraum löschte bei vielen Spielern sämtliche darin verwahrte Items. Aua! Also bleibt Bethesda weiterhin nichts anderes übrig als sich konstant zu rechtfertigen und zu entschuldigen. Immerhin, Spieler, die sich nach einem klassischen Quasi-Fallout-Erlebnis sehnen, können inzwischen zum Glück auf The Outer Worlds zurückgreifen. Das kann man ganz alleine spielen und Bugs sind dort die Ausnahme und nicht die Regel.



Fallout 1st kostet stolze 100 Euro im Jahr. Dafür gibt es kaum Inhalte und jede Menge neue Bugs.

Zu Beginn waren alle Items im Echtgeldshop rein kosmetisch. Inzwischen gibt es aber auch Pay2Win zu erstehen.

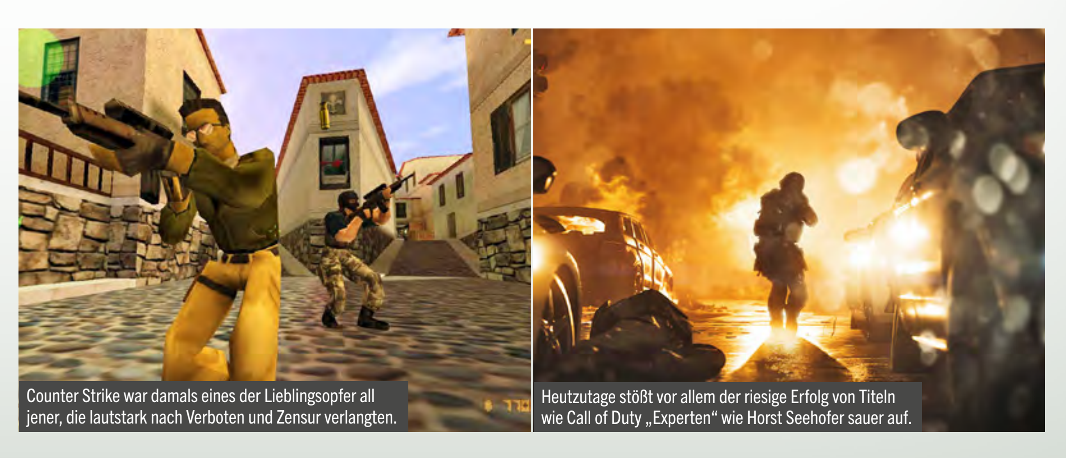
Schon das Grundspiel Fallout 76 ist nicht gut. Mit jedem Update und jeder neuen Ankündigung zu dem Titel setzt sich Bethesda aber noch mehr in die Nesseln.

Sogar World of Warcraft wurde anno dazumal zum Killerspiel hochstilisiert. So viel zur Sachkenntnis der deutschen Politiker!

Horst Seehofer: Die Killerspieldebatte ist zurück

Beginn des Shitstorms: 12. Oktober 2019 – Seehofer äußert sich zur „Gamerszene".

Der Amoklauf an einer Schule in Erfurt im Jahr 2002 ließ die damals bereits schwelende sogenannte Killerspieldebatte gehörig aufflammen. Politiker und Menschen, die offenbar keine Ahnung von der Videospielewelt und den Hintergründen zu haben, wussten es auf einmal besser und meinten, dass man Spiele anders als andere Medien behandeln und brutale Spiele verbieten oder zumindest gehörig zensieren müsse. Über viele Jahre hinweg waren beschlagnahmte Spiele und deutliche Einschnitte auch die Realität. Erst nach und nach beruhigte sich die Lage, Spiele kamen immer mehr in der Mitte der Gesellschaft an und auch der Nicht-Spieler bemerkte: Nein, nicht jeder Videospieler ist ein potenzieller Massenmörder. Und nein, auch Leute, die vor allem Shooter spielen, rennen nicht gleich mit dem Maschinengewehr auf die Straße. Im Kleinen flammte die Debatte zwar immer wieder hoch, sie erreichte aber nie wieder dieselbe Relevanz wie einst. Das geschah zum Glück auch 2019 nicht. Innenminister Horst Seehofer von der CSU bewies Mitte Oktober aber, dass er nach wie vor keinerlei Ahnung von der Spielethematik hat und sprach einen Generalverdacht gegen die Gamingwelt aus. Nach dem Amoklauf von Halle, bei dem der Täter offenbar ein Videospieler war, meinte Seehofer, dass man die Gamingszene fortan genauer beobachten müsse. Eine Tätigkeit, der, neben Mama, Papa, uns und euch, eben auch gewaltbereite und gestörte Menschen wie der Halle-Täter nachgehen, ist also Schuld oder zumindest Mitschuld an solchen Taten. Gekonnt werden hier Ursache und Wirkung ignoriert und Zusammenhänge als Fakt dargestellt, wo keine existieren. Dass Spiele nicht aggressiv machen und auf jeden Fall nicht Auslöser für Amokläufe sind, wurde inzwischen ausreichend in Studien bewiesen. Wer geistig gesund ist, wird nicht zum Amokläufer; wer eine Gewaltstörung hat, der kann eventuell Videospiele konsumieren, wird aber nicht nur aufgrund derer zum Täter. All das versteht Seehofer nicht oder will es nicht verstehen. Videospiele sind halt nach wie vor ein geeigneter Sündenbock. Gäbe es sie nicht, müssten Politiker die Möglichkeit ins Auge fassen, dass ihre Politik eventuell mithilft, den Nährboden für rechtsradikale Taten wie jene in Halle zu bereiten. Und das kann ja nun wirklich keiner wollen! Dann ist im Zweifelsfall lieber Call of Duty schuld. Dankenswerterweise reagierte aber eben nicht nur die vom ihm so genannte Gamingszene empört, sondern auch die restliche, inzwischen deutlich aufgeklärtere Gesellschaft sah in Seehofers Bemerkung zu Recht nichts anderes als fadenscheinige Rechtfertigungsversuche.



Counter Strike war damals eines der Lieblingsopfer all jener, die lautstark nach Verboten und Zensur verlangten.

Heutzutage stößt vor allem der riesige Erfolg von Titeln wie Call of Duty „Experten" wie Horst Seehofer sauer auf.

Kopierexzesse, Piraten-Sauna, Mikrowellen-Hamster und defekte Joysticks

Am 12. Dezember 2019 erschien der The C64, Anlass genug für unseren Autor Benedikt, sich an seine seligen Zeiten mit dem C64 zu erinnern.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Im Beat'em-Up International Karate (in den USA als World Karate Championship veröffentlicht) tobte man sich 1986 gegen den Computer oder einen menschlichen Herausforderer vor malerischen Pixelhintergründen aus. Die intuitive Steuerung erlaubte das flinke Ausführen von Fußfegern, Saltos und Handkantenschlägen. (Quelle: Moby Games)

Wenn ich an den Commodore 64, kurz C64, denke, dann denke ich an 5,25-Zoll-Disketten, gelocht und beidseitig bespielt. Wenn sie ganz neu waren, verströmten sie diesen unvergleichlichen Kunststoffduft. Wir tauschten auf dem Schulhof C64-Spiele wie andere heutzutage Nonsens in WhatsApp oder auf Facebook; wir waren die Kings of Copy. Das war damals völlig normal. Unschuldige Zeiten. Ich hortete meinen riesigen, prall gefüllten Diskettenkasten wie einen wertvollen Schatz.

Zwar war ich unwissender Nachwuchs-Nerd zuerst auf den C16 hereingefallen, der meine digitale Evolution dennoch maßgeblich beeinflusst hat. Doch als ich dann meine genervten Eltern endlich von der Dringlichkeit eines C64-Upgrades überzeugt und den „Brotkasten“ via Sperrmüll-Gebrauchtkauf erworben hatte, gab es bei mir und meinen präpubertären Freunden kein Halten mehr. Der Commodore 64 sollte in den nächsten Jahren meine Spieleleidenschaft entfachen und auch meine Faszination für Technik im Allgemeinen befeuern. Ich gehe sogar so weit, zu behaupten, dass ich ohne den 8-Bit-Computer nie in meinem heutigen Beruf als Spielejournalist gelandet wäre.

PIRATES! STATT SCHWIMMBAD

Wenn ich an den C64 denke, dann denke ich an die Epyx-Meisterwerke Summer Games, Winter Games, World Games und California Games und stundenlange Joystick-Rütteleskapaden. An unzählige Fußballmatches in Microprose Soccer (beziehungsweise der Hallenvariante Indoor Soccer) und Emlyn Hughes International Soccer. Und an ausschweifende Pirates!-Sessions während des brutal heißen Sommers des Jahres 1988. Die anderen im örtlichen Schwimmbad, wir in meinem einer Sauna gleichenden Zimmer vor dem alten Telefunken-Farbröhrenfernseher, schwitzend die Karibik erobernd.

Pirates! ist für mich ohnehin eng verknüpft mit einem guten alten Freund, mit dem ich auch heute noch regelmäßig Retrogaming-Sessions zelebriere. Er die kopierte Papierkarte in der Hand, weil er die bessere Orientierung besaß und mich als strenger Navigator stets genau instruierte, wohin ich als Nächstes mit dem Pixelschiff tuckern sollte. Ich mit dem Joystick in der Hand, weil ich die Fechtkämpfe gegen die feindlichen Kapitäne deutlich besser draufhatte.

Wenn ich an den C64 denke, dann kommen mir meine ersten



Tolle Story, taktische Rundenkämpfe und ein regelgetreu umgesetzte AD&D-Szenario: Champions of Krynn (1990) aus der legendären „Gold Box“-Reihe von SSI war ein großartiges C64-Rollenspiel. (Quelle: Moby Games)



Das Weltraumspiel Elite (1985) der Briten Ian Bell und David Braben zählt zu den unsterblichen C64-Klassikern und bot eine bis dato nicht dagewesene spielerische Freiheit. Verflixt schwer allerdings: das manuelle Andocken an eine Raumstation. Wohl dem, der sich den Landecomputer leisten konnte. (Quelle: Moby Games)



Für viele C64-Spieler war das textlastige Kaiser (1984) der erste Kontakt mit einer Wirtschaftssimulation – so auch für unseren Autor Benedikt. (Quelle: Moby Games)



Bockschwer, aber technisch beeindruckend: Das Shoot'em-Up Katakis von 1988 bot zwölf herausfordernde Levels mit flüssigem Scrolling und bildschirmgroßen Endgegnern – und einen tollen Soundtrack vom deutschen Edelkomponisten Chris Hülsbeck. (Quelle: Moby Games)



Little Computer People von 1985 ist der Urahn der heutigen Sims. Ziel des Spielers war es, mit dem Computermenschen zu interagieren und beispielweise mit ihm Karten zu spielen, ihm Wasser und Essen in den Kühlschrank zu stellen oder ihn zu bitten, den Hund zu füttern. (Quelle: Moby Games)



Mit Maniac Mansion zeigte Lucasfilm Games (später LucasArts) im Jahr 1987, wie ein modernes Grafik-Adventure auszusehen hat. Die komfortable Steuerung, die genialen Rätsel, der herrliche Humor und die schicke Präsentation begeisterten Spieler wie Kritiker. (Quelle: Moby Games)

Erfahrungen mit Wirtschaftssimulationen wie Kaiser, Hanse und Die Fugger in den Sinn. Oder auch mein erstes Rollenspiel überhaupt, das daran schuld ist, dass ich dem Genre bis heute verfallen bin: Ultima. Später kämpfte ich mich dann stundenlang durch die Gegnermassen des famosen AD&D-RPGs Champions of Krynn. Pool of Radiance, ebenfalls von US-Entwickler SSI, habe ich damals leider verpasst, aber immerhin vor Kurzem nachgeholt. Da fällt mir ein: Auch The Bard's Tale, einer der ganz großen C64-Rollenspielklassiker, ist leider komplett an mir vorbeigegangen – ich muss es bei Gelegenheit endlich mal spielen.

Und dann erinnere ich mich natürlich noch an Maniac Mansion. Das wahrscheinlich beste C64-Spiel überhaupt! Was hat es uns damals umgeblasen. Coole Charaktere, geniale Rätsel und eine neuartige Point'n'Click-Steuerung – schnell waren vorherige Text-Adventure-Ausflüge à la Der Kleine Hobbit vergessen. Was hatten wir Angst vor Edna, wenn sie uns dann doch wieder erwischt hatte! Und tja, auch daran muss ich denken: „Benutze Hamster in Mikrowellenherd." Der arme Hamster …

LOAD „*",8,1

Wenn ich an den C64 denke, dann fallen mir immer mehr Spiele ein, die ich bis heute in meinem Herzen trage und mit denen ich Hunderte vergnügliche Stunden verbracht habe: Elite, Zak McKracken, Decathlon, The Great Giana Sisters, Katakis, The Last Ninja, International Karate, Wasteland, Little Computer People, Loderunner, Spherical … seufz. Außerdem fallen mir so viele Joysticks ein, die den Geist aufgaben, vor allem diese billigen Quickshot-Teile. Bis ich mir dann endlich einen Competition Pro zusammengespart hatte, danach war Ruhe. Der hielt ewig und machte dieses schöne „Klack"-Geräusch.

Ich besaß im Laufe meiner intensiven 8-Bit-Phase insgesamt drei verschiedene C64-Modelle, darunter die optisch modernere Variante und einen aufgemotzten Luxus-C64 mit Turbolader für das VC-1541-Floppydrive sowie – absolut unverzichtbar! – einem Final-Cartridge-3-Steckmodul.

Ja, es waren verdammt gute Zeiten mit dem C64, auch weil man damals noch viel mehr zusammen vor dem Computer spielte. Das Internet und Online-Multiplayer lagen schließlich noch in weiter Ferne. Wenn ich an den C64 denke, dann erinnere ich mich auch an den Beginn der Pubertät, daran, wie Wein, Weib und Gesang interessanter wurden. Und ein neuer Commodore-Computer: der Amiga. Doch das ist eine andere Geschichte. ❑



Microprose Soccer (1988) glänzte seinerzeit mit toller Spielbarkeit und flüssiger Grafik. Die C64-Version war spielerisch interessanterweise deutlich gelungener als die Umsetzungen für Amiga und Atari ST. (Quelle: Moby Games)



Pirates! aus der Feder des kanadischen Entwicklers Sid Meier revolutionierte 1987 die Spielewelt mit seinem neuartigen Open-World-Ansatz. Als Freibeuter machte man die Karibik des 16. bis 18. Jahrhunderts unsicher. (Quelle: Moby Games)



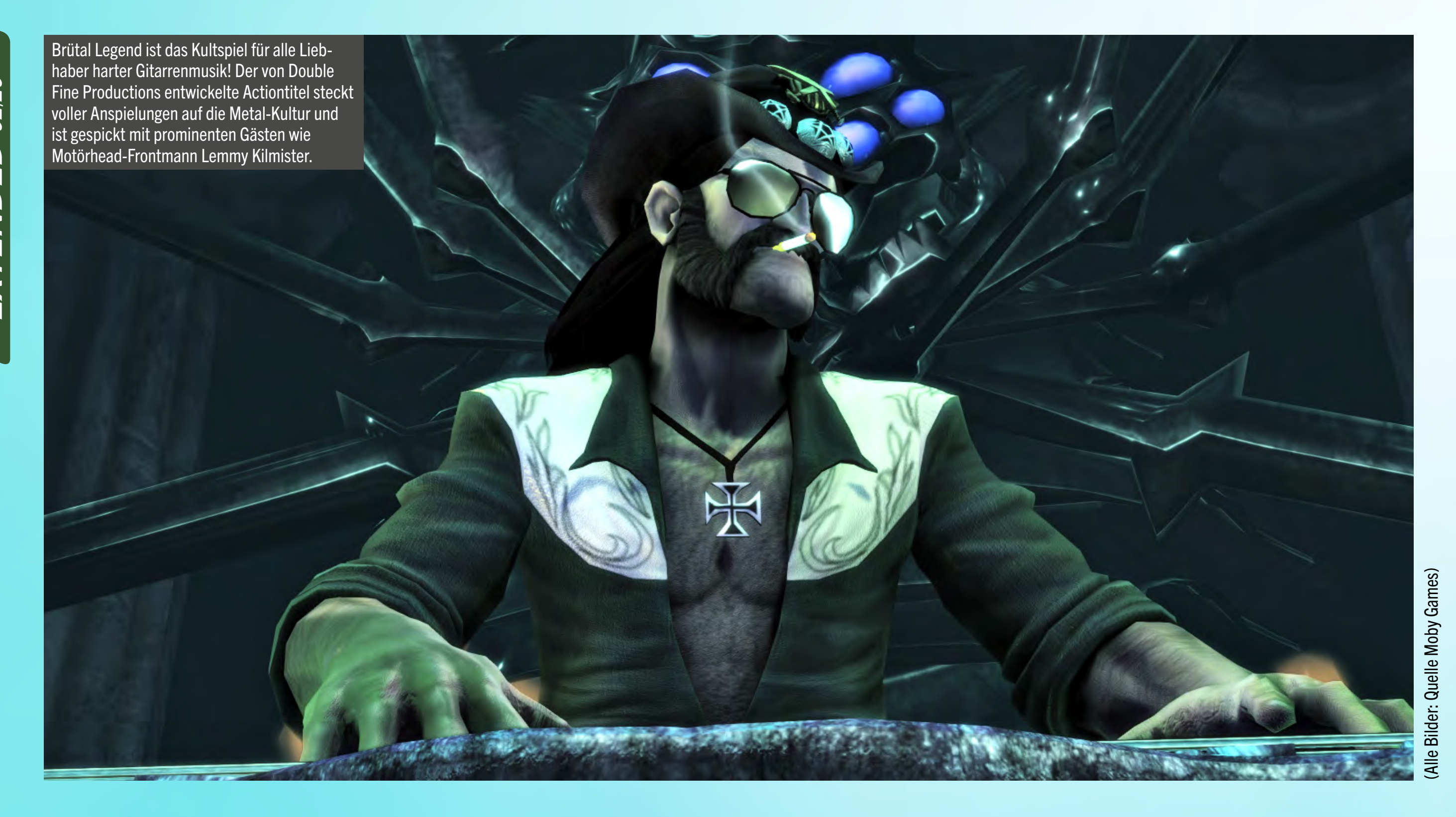
Auch innovative Geschicklichkeitsspiele wie das vom Arcade-Klassiker Solomon's Key inspirierte Spherical fanden auf dem C64 eine Heimat. Darin musste man sich in der Rolle eines Zauberers mithilfe einer magischen Kugel den Weg zum Levelausgang bahnen. (Quelle: Moby Games)



The Great Giana Sisters (1987) vom deutschen Publisher Rainbow Arts spielte sich famos, eiferte dem großen Vorbild Super Mario Bros jedoch so offensichtlich nach, dass es später aus Angst vor einer Nintendo-Klage wieder aus dem Handel genommen wurde. (Quelle: Moby Games)



Winter Games von 1985 war eines der besten Sportspiele für den C64 und eignete sich ideal für zünftige Multiplayer-Sessions. Sieben Disziplinen standen zur Auswahl, darunter Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf und Biathlon, das hier auf dem Bild zu sehen ist. (Quelle: Moby Games)


Brütal Legend ist das Kultspiel für alle Liebhaber harter Gitarrenmusik! Der von Double Fine Productions entwickelte Actiontitel steckt voller Anspielungen auf die Metal-Kultur und ist gespickt mit prominenten Gästen wie Motörhead-Frontmann Lemmy Kilmister.

(Alle Bilder: Quelle Moby Games)

Prominente in Spielen

Mehr Spielspaß durch Stars und Sternchen?

Norman Reedus, Vin Diesel, Mark Hamill und viele andere Stars erobern nicht nur die Leinwand, sondern auch den Videospielbildschirm. Wir verraten, warum Prominente und Games voneinander profitieren können.

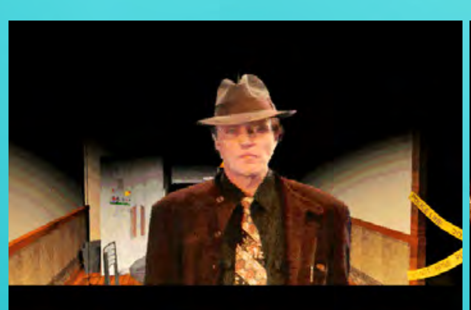
Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Was haben Elijah Wood (Der Herr der Ringe), Mark Hamill (Star Wars) und Norman Reedus (The Walking Dead) gemeinsam? Richtig: Diese drei Herren sind nicht nur aus Kinofilmen und TV-Serien bekannt, sie suchen ihr Glück auch im Videospielgeschäft. Norman Reedus tauchte zuletzt in Hideo Kojimas polarisierendem Action-Adventure Death Stranding auf und übernahm dort die Rolle der Hauptfigur Sam Porter Bridges. Mark „Luke Skywalker“ Hamill kennen Videospielveteranen als Darsteller aus Wing Commander 3: Heart of the Tiger oder auch als die englische Synchronstimme des Jokers in Titeln wie Batman: Arkham Asylum oder Batman: Arkham Knight. Elijah Wood tat es Hamill gleich und sprach unter anderem den Protagonisten Spyro im Hüpfabenteuer The Legend of Spyro, hatte aber auch beim von seiner Produktionsfirma SpectreVision für Ubisoft entwickelten VR-Titel Transference seine Finger im Spiel.

Games und prominente Namen besitzen eine lange Tradition. Speziell in jüngster Zeit wurden die einstmals verpönten Video- und Computerspiele für Stars und Sternchen zu einer zweiten Bühne.

Tennisschläger und Kanonen

Dass uns Schauspieler, Sportler und andere Promis von den Bildschirmen entgegengrinsen, ist jedoch kein neuer Trend. Bereits in den frühen 1990ern hatten Stars in Spielen diverse Auftritte. Mit der wachsenden Popularität unseres Lieblingsmediums witterten auch Prominente die Chance, ihren Bekanntheitsgrad zu steigern und obendrein noch ein wenig


Beim 1996 erschienen Adventure Ripper wirkten unter anderem Christopher Walken, Paul Giamatti und John Rhys-Davies mit.



Shaq Fu hätte ein Basketballspiel werden sollen, doch Shaquille O'Neal bestand als Mortal-Kombat-Fan auf der Entwicklung eines Prügelspiels.



Kampfsport-Legende Bruce Lee betrat 2014 zumindest virtuell das Octagon: In EA Sports UFC war er als Bonus-Fighter vertreten.


Actionfilm-Mime Vin Diesel spielte nicht nur die Hauptrolle in The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004) und The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (2009), er gründete 2002 auch die Tigon Studios – mit eher überschaubarem Erfolg.


Staraufgebot in Death Stranding: Die Hauptrolle besetzte Norman Reedus, zudem waren Schauspieler wie Mads Mikkelsen oder Léa Seydoux zu sehen.

Geld mit ihrem eigenen Namen zu verdienen.

Kampfsportkünstler Bruce Lee gehörte – nach seinem Tod im Jahr 1973 – zu den ersten Stars, die in Bits und Bytes gebannt wurden, und zwar im Plattformer Bruce Lee von 1984. Doch mal abgesehen von der Pixelgrafik im Titelbildschirm war der Meister des Jeet Kune Do im eigentlichen Spiel kaum zu erkennen. Das sollte sich erst mit der Kampfsportsimulation EA Sports UFC (2014) ändern. Darin war Lee nämlich als Bonuscharakter mit von der Partie und konnte durch das Beenden des Karrieremodus freigeschaltet werden.

Der Boxer Mike Tyson hatte dagegen in Mike Tyson's Punch Out!! (später in Punch Out!! umbenannt) zumindest in Sachen Grafik mehr Glück. Der einstige Schwergewichtsweltmeister war im 1987 veröffentlichten Prügelspiel für das Nintendo Entertainment System allein an seiner charakteristischen Zahnlücke überdeutlich auszumachen. Tyson fungierte im Spiel als Endgegner und gilt bis heute als einer der knackigsten Bosse der Games-Geschichte. Er kassierte im Zeitraum zwischen 1987 und 1990 pro Jahr angeblich 50.000 US-Dollar für die verschiedenen Ableger der Punch-Out-Serie. Gerade unter Sportlern war das Verkaufen des eigenen Namens schon vor vielen Jahren ein beliebter Nebenverdienst. Ob bei Jimmy Connors Pro Tennis Tour (1989), Lothar Matthäus Super Soccer (1995), Tony Hawk's Pro Skater oder Tiger Woods PGA Tour (beide ab 1999) – viele Athleten zierten bereits Spiele-Cover. In diesem Zusammenhang ist auch NBA-Star Shaquille O'Neal erwähnenswert, der mit Shaq Fu 1994 sein eigenes (sehr schlechtes) Beat 'em Up erhielt, das bis heute eine treue Fangemeinde besitzt. 2018 bekam es mit Shaq Fu: A Legend Reborn sogar eine – leider nur mäßige – Fortsetzung spendiert.

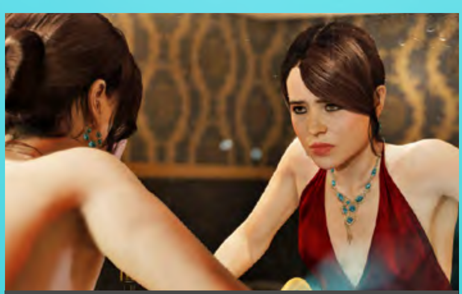
Musiker in Videospielen

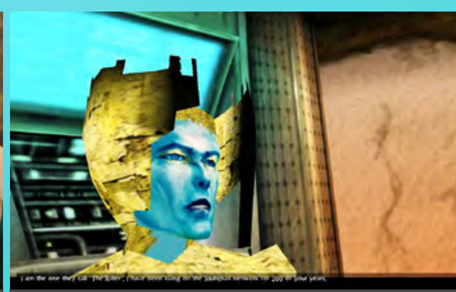
Neben Sportlern wagten auch Musiker immer wieder den Ausflug in Computer- und Videospiele. Zum 1988 veröffentlichten Musikfilm Moonwalker mit dem „King of Pop" Michael Jackson in der Hauptrolle veröffentlichte Publisher U.S. Gold 1989 mehrere gleichnamige Spiele. Der Midway-Shooter Revolution X (1994) drehte sich nach einigen Entwicklungsproblemen ausschließlich um die US-Rockband Aerosmith. Die Mitglieder der Kultkombo sprachen beispielsweise kurze Samples ein, die dann etwa beim Aufsammeln von Power-ups eingespielt wurden. Zudem gab es kurze Videoeinspieler, in denen etwa Frontmann Steven Tyler einige weise Worte an die Spieler richtete. Aerosmith ist indes nicht die einzige Kapelle, die in Spielen zu sehen war. Die Beastie Boys betraten den Basketball-Court in NBA Jam, Limp-Bizkit-Frontmann Fred Durst war ein spielbarer Charakter in der Filmumsetzung Fight Club, die Mittelalterband In Extremo spielte in Gothic einen virtuellen Gig und der inzwischen verstorbene David Bowie steuerte für das von Quantic Dream entwickelte Action-Adventure The Nomad Soul nicht nur den Soundtrack bei, sondern hatte dort auch einen längeren Cameo-Auftritt. Wer nach Musikern in Videospielen sucht, der kommt außerdem nicht an dem von Double Fine Productions entwickelten Brütal Legend (2009) vorbei: Schauspieler und Tenacious-D-Sänger Jack Black diente dem Hauptcharakter als Synchronstimme und offensichtliches Vorbild, des Weiteren waren auch altgediente Rock- und Metal-Legenden wie der verstorbene Lemmy Kilmister von Motörhead oder Ozzy Osbourne im Spiel vertreten. Brütal Legend gilt bis heute als eine Liebeserklärung an die Rock- und Metal-Kultur, wurde aber leider nie fortgesetzt.

Ein zweiter Karriereweg

Doch insbesondere für Schauspieler avancierten Video- und Computerspiele in den vergangenen 30 Jahren zunehmend zu einer rentablen Einnahmequelle. Im bereits zu Beginn angesprochenen Wing Commander 3: Heart of the Tiger von 1994 spielten neben Mark Hamill auch Hollywoodgrößen wie Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange, Star Trek: Treffen der Generationen) oder John Rhys-Davies (Indiana Jones, Der Herr der Ringe) mit. Dank neuer Aufnahmetechnik verknüpften Entwickler Spiele und Filme stärker miteinander. Das steigerte den Wiedererkennungswert und hob die Inszenierung der interaktiven Geschichten auf die nächste Stufe.

Bis heute erinnern sich viele Strategiespielfans noch an die Zwischensequenzen der frühen Ableger von Command & Conquer. Brachte etwa der erste Teil Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt von 1995 vor allem den bis dato unbekannten Joseph D. Kucan als charismatischen Anführer Kane hervor, setzte die Serie später auf prominentere Namen. In Command & Conquer: Tiberian Sun (1999) standen etwa Michael Biehn (Terminator, Aliens) und James Earl Jones, die Stimme von Darth Vader, vor der Kamera. In Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (2008) traten schließlich gestandene Stars wie Peter Stormare (Fargo – Blutiger Schnee) oder Oscar-Preisträger J. K. Simmons (Whiplash) und mit ihnen Nebendarsteller wie Star-Trek-Kult-Mime George Takei, Wrestling-Legende Ric Flair oder Knight-Rider-Held David Hasselhoff auf. An dieser Stelle wollen wir auch Apocalypse (1999) mit Bruce Willis nicht unter den Tisch fallen lassen: Der Stirb-Langsam-Protagonist sprach

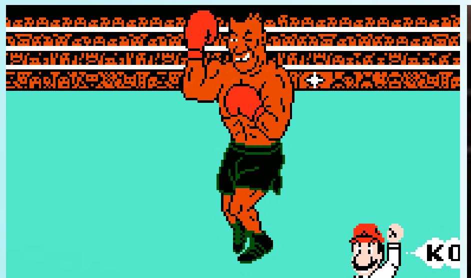

Ellen Page übernahm im Action-Abenteuer Beyond: Two Souls die Rolle von Jodie Holmes. Die Geschichte rankt sich um Jodies Beziehung zum Geisterwesen Aiden.


Pop-Ikone David Bowie feierte 1999 in The Nomad Soul einen Cameo-Auftritt und steuerte zusammen mit Reeves Gabriel acht Songs zum Soundtrack bei.


Wieder John Rhys-Davies: In Wing Commander 3: Heart of the Tiger spielte er an der Seite von Mark Hamill. Letzterer verkörperte den Helden des Spiels.



Okay, Revolution X war schon damals ein ziemlich trashiges Spiel. Immerhin kamen Fans von Steven Tyler und Aerosmith voll ihre Kosten.



Der einstige Boxweltmeister Mike Tyson zierte bei mehr als einem Spiel das Cover. Doch nur Mike Tyson's Punch-Out!! (1987) wurde zum Hit.


Auch Tim Curry gehörte zur Besetzung von Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3. Er spielte den sowjetischen Ministerpräsidenten Anatoly Cherdenko.

zumindest einige Tonaufnahmen für das Playstation-exklusive Actionspiel ein. Motion-Capturing-Aufnahmen fanden jedoch mit ihm nie statt, stattdessen pappten die Entwickler von Neversoft kurzerhand Willis' Konterfei auf einen Polygonkörper. Fun Fact am Rande: Auf Basis der Grafik-Engine von Apocalypse entstand 1999 schließlich Tony Hawk's Skateboarding. Unsere Beispiele verdeutlichen: Für viele Stars wurden digitale Spiele zum zweiten Standbein – mal als Hauptdarsteller, mal als Synchronsprecher. Nach Wing Commander 3 etwa vertonte Mark Hamill noch über 30 Spielecharaktere, darunter den Joker in verschiedenen Batman-Titeln oder Meister Eraqus im Rollenspiel Kingdom Hearts. Der britische Darsteller Tim Curry (The Rocky Horror Picture Show) machte es Hamill nach, zierte sogar das Cover des interaktiven Films Frankenstein: Through the Eyes of the Monster (1995) und übernahm später Sprecherrollen in Dragon Age: Origins oder Brütal Legend. Christopher Walken (Die durch die Hölle gehen, Pulp Fiction) zeigte sich 1996 sowohl im Cyber-Abenteuer Ripper als auch im Weltraumspiel Privateer 2: The Darkening und übernahm später auch noch Sprecherrollen in True Crime: Streets of LA (2003), Codename: Panzers – Phase 1 (2004) und True Crime: New York City (2005).

Der Fall Vin Diesel

Actionstar Vin Diesel beschritt ebenfalls gleich mehrere Pfade in der Spieleindustrie. Im Jahr 2002 gründete er nämlich das Unternehmen Tigon Studios. Bei dem von Starbreeze entwickelten Action-Abenteuer The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004) und dem 2009 veröffentlichten Nachfolger Assault on Dark Athena fungierte er als Hauptdarsteller, zudem arbeitete er hinter den Kulissen als Executive Producer. Beide Teile entstanden in Kooperation von Tigon Studios und Starbreeze. Vor allem Escape from Butcher Bay gilt als eine der besten Spieleumsetzungen zu einer Filmvorlage und beeindruckte mit toller Technik und einem gekonnten Mix aus Stealth- und Action-Gameplay.

Diesel sollte noch in Midways eher mäßigem Actionspiel Wheelman (2009) die Hauptrolle bekleiden und als Produzent am Mobile-Spiel Riddick: The Merc Files (2013) mitwirken. Für Tigon Studios blieben die ganz großen Erfolge leider aus, infolgedessen wurde das Unternehmen – trotz fehlender offizieller Bekanntgabe – offenbar geschlossen. Die Website führt aktuell, ebenso wie die URL vindiesel.com, zu einem Domain-Trader.

Ein logischer Trend

Ihr seht: Prominente in Video- und Computerspielen sind keine Erfindung der vergangenen zehn Jahre; diese Verbindung besteht schon fast seit Anbeginn des verspielten Mediums. Allerdings hat sich die Beziehung zwischen der Filmbranche und der AAA-Spieleindustrie gerade in den vergangenen Jahren noch einmal deutlich intensiviert. Denn oftmals ergibt es einfach Sinn, dass bekannte Stars bestimmte Spielecharaktere verkörpern und für Hollywood-Flair und dichte Atmosphäre sorgen – was dank ausgereifter Motion-Capturing-Technologie und glaubwürdiger Gesichtsanimationen auch immer besser gelingt.

Siehe zum Beispiel das seit Sommer 2019 auch für den PC erhältliche Beyond: Two Souls vom französischen Studio Quantic Dream: Das Adventure wäre ohne die intensive Darbietung von Ellen Page (Juno, Inception) und Willem Dafoe (Platoon, Spider-Man) unserer Meinung nach deutlich weniger packend und atmosphärisch.

Doch auch große Marken wie Call of Duty, die sich wie Kino-Blockbuster zum Mitspielen anfühlen sollen, profitieren eindeutig von der Mitwirkung von Schauspielstars. Allein im Zombie-Modus von Call of Duty: Black Ops 3 spielen deshalb etwa Jeff Goldblum, Heather Graham, Neil McDonough und Ron Perlman mit. In Call of Duty: Infinite Warfare mimte Game-of-Thrones-Star Kit Harrington den Bösewicht und an den mittlerweile in Ungnade gefallenen Kevin Spacey aus Call of Duty: Advanced Warfare können sich wohl die meisten nicht nur wegen seiner toten Augen noch erinnern.

Auch die Star-Besetzung von Death Stranding mit Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux und Troy Baker lenkte sicherlich die Aufmerksamkeit der Mainstream-Medien und vieler Gelegenheitsspieler auf ein Open-World-Abenteuerspiel, das nicht unbedingt für die breite Masse gedacht war.

Die in diesem Artikel genannten Spiele mit Star-Beteiligung sind freilich nur ein paar Beispiele, die sich noch um zahlreiche weitere ergänzen ließen. Etwa um das kommende Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red, in dem Keanu Reeves den zentralen Charakter Johnny Silverhand übernimmt. Sie sollten aber ausreichen, um zu verdeutlichen, dass die Symbiose aus Videospielen und Prominenten durchaus sehr fruchtbar sein kann.

Wir meinen: Sind die Spiele dahinter hochklassig, ziehen letztlich alle beteiligten Parteien Vorteile aus dem Mitwirken von Stars und Sternchen und tragen Videospiele mitunter an neue Zielgruppen heran. Und das ist ja nicht das Schlechteste. ❑


Auch Ubisofts Ghost Recon: Breakpoint stellte ein bekanntes Gesicht in den Mittelpunkt: US-Schauspieler Jon Bernthal (Marvel's The Punisher, The Walking Dead) spielte den Überläufer Lt. Cole D. Walker, den Bösewicht des Third-Person-Shooters.


Keanu Reeves hat in CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 einen Auftritt in Form der Figur Johnny Silverhand. Die soll dank der Fähigkeiten des kanadischen Schauspielers mit ungeahnter Charaktertiefe glänzen. Man darf gespannt sein!

